
N°3
Arcades
JEUX INFORMATIQUES ET COMMUNICATION
CONCOURS PERMANENT JOUEZ AVEC MICROIDS
PREMIERE RENCONTRE AVEC LA CONSOLE ATARI XE
AMIGA 500 : LA MERVEILLE QUI MONTE
FLIPPERS : UNE COLLECTION DE REVE
CRAFTON ET XUNK SONT DE RETOUR DANS L'ANGE DE CRISTAL !
BOIMP!
CHEZ
ERE INTERNATIONAL
M 1871 - 3 - 20,00 F
3791871020002 00030
MENSUEL N° 3 DECEMBRE 1987



Arcades est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ

Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrice
Laurence LE GENTIL

Correspondants
Marseille : Karine ELGHOZI
Lille : Abdelkrim SAIFA
Paris : Anne-Marie THOMAZEAU

Maquette
Patrick LOPEZ
Catherine HELYE
Rewriting
Isabelle HALBERT

Abonnements – Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. 99.52.98.11

Relations extérieures, Promotion
Sylvio FAUREZ

Administration, Diffusion
Editions SORACOM
La Haie de Pan – 35170 BRUZ
RCS B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex 741.042 F
Serveur 3615 MHZ

Gestion - Réseau
BEP Boîte Postale 11
35170 BRUZ
Gérard PELLAN
Tél vert : 05.48.20.98

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT

Publicité
IZARD CREATION – 15, rue Ste Melaine
35000 RENNES – tél. 99.38.95.33

EDITO



Des jeux comme s'il en pleuvait... Cette fin d'année inspire les éditeurs de logiciels, pour notre plus grand plaisir. De la console de jeu à 990 F, à l'ordinateur à 5000 F, il y en a pour tous les goûts. Nous espérons que le Père Noël sera très généreux pour vous tous.

Arcades contribue à vous faire passer une excellente fin d'année : ce mois-ci, c'est Microïds qui s'associe à nous pour vous faire gagner, en plus du voyage offert par Travel, de nombreux logiciels de jeux. Le concours est facile, pas cher et peut... (la suite, vous la connaissez).

A tous, Joyeux Noël !

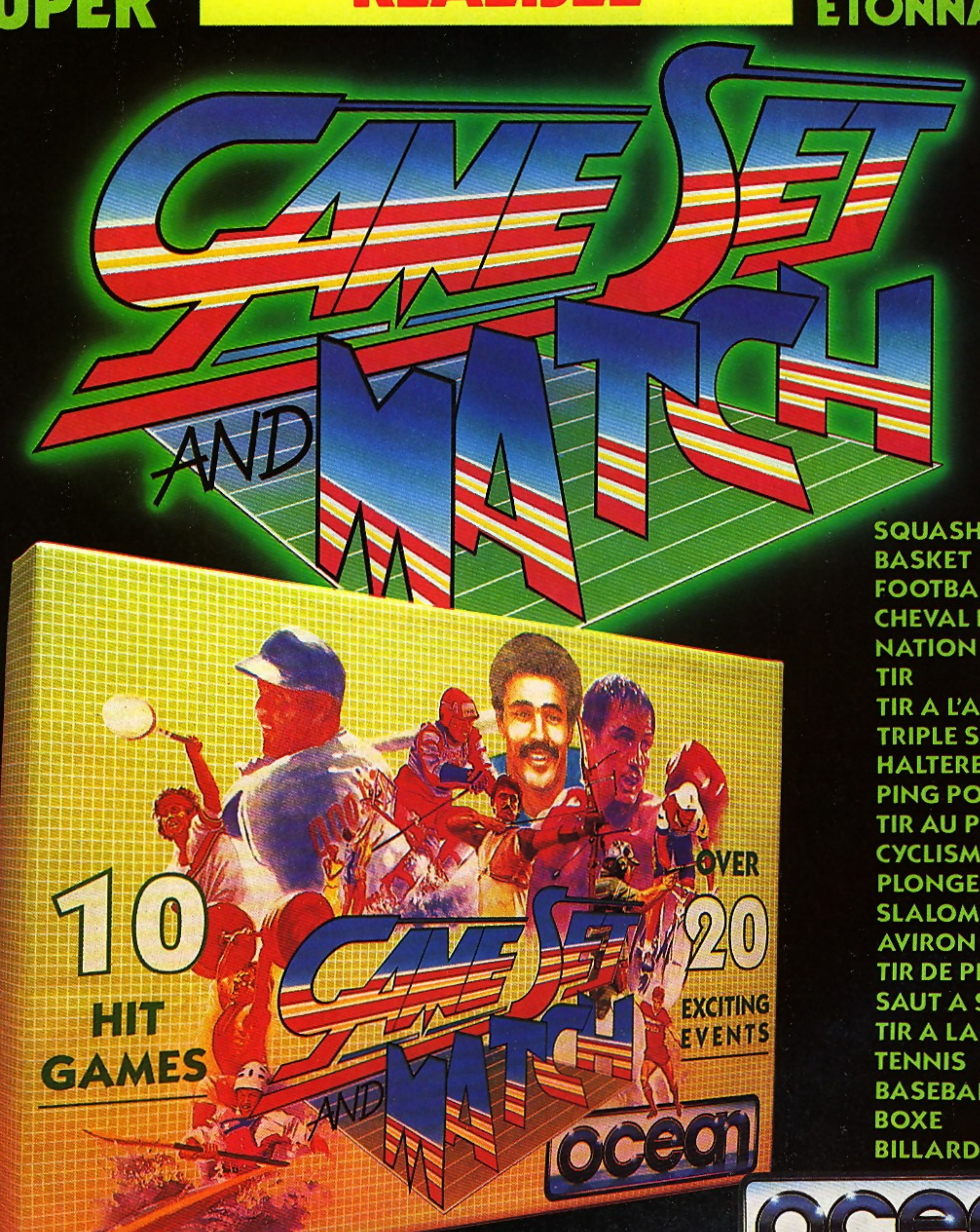
La Rédaction

Photocomposition SORACOM - Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE 35170 BRUZ - Impression La Haye Mureaux 78
Distribution NMPP - Dépôt légal à parution - Commission Paritaire en cours

10 JEUX SUPER

LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORT JAMAIS REALISEE

PLUS DE 20 EPREUVES ETONNANTS



SQUASH
BASKET
FOOTBALL
CHEVAL D'ARCON
NATION
TIR
TIR A L'ARC
TRIPLE SAUT
HALTERES
PING PONG
TIR AU PISTOLET
CYCLISME
PLONGEON
SLALOM GÉANT
AVIRON
TIR DE PENALTY
SAUT A SKI
TIR A LA CORDE
TENNIS
BASEBALL
BOXE
BILLARD

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



8 ▶ L'Actualité en bref

12 ▶ Actualités

18 ▶ Concours permanent

22 ▶ Les Amstrad - Expos

28 ▶ Essai des lunettes 3D Sega

30 ▶ Essais des Logiciels

100 ▶ Dossier : l'Amiga 500

106 ▶ Essai console Atari XE

110 ▶ Une Collection à faire flipper

114 ▶ BD inédite de Tabary

116 ▶ Editeur, qui es-tu ?

120 ▶ Rencontre avec un auteur

122 ▶ Courrier des lecteurs

128 ▶ Bulletin d'abonnement

129 ▶ Le Hit des lecteurs

130 ▶ Petites Annonces

La couverture de ce numéro d'ARCADES est une publicité ERE Informatique.

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée 3 mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.
Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).


Loriciels
"tant qu'il y
COBRA : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal +. COBRA vous entraîne dans une folle aventure où il aura à combattre son éternel ennemi : SALAMANDAR.
MISSION : un super jeu Arcade/Aventure où la réflexion a aussi une grande importance. Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles où vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser. Mais progresser vers quoi, où... vers qui ! A vous de le découvrir en tentant d'éviter les multitudes ennemis et pièges que vous rencontrerez.
AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON
loriciels
COBRA
loriciels
MISSION
AMSTRAD cpc 464-664-6128 CASSETTE
AMSTRAD CPC
THOMSON
SUPER ARCADE AVENTURE!!!
TIRE DE L'AVENTURE TELEVISÉE COBRA sur ANTENNE 2 et CANAL +
COBRA
GRAPHISME B MASSON
AUTEUR E LE BRIGUER

aura des héros...”

MACH 3 : Un fantastique jeu d'arcade où tu quitteras la jolie Gwendoline pour aller combattre l'horrible SFAX, sorcier mutant de la planète Rouge qui lui a jeté un terrible sort que seule la mort pourra rompre.

SAPIENS : Il y a mille siècles, le soleil se levait sur l'aventure humaine qui commençait. Après avoir saisi sagaïes et lourde hache, il faut partir en quête de nouveaux horizons. Plus de 3 millions de lieux différents grâce à la mise au point d'algorithmes de vision fractale en perspective.



Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

BRÈVES EN VRAC



Pudiques, les ricains !
Macadam Bumper, le flipper d'Ere Informatique, va traverser l'Atlantique. La version ST a plu aux mâcheurs de chewing-gum mais la minette un peu déshabillée qui orne le fronton du flipper devra revêtir une tenue plus chaude...

Amiga, on en rêve !
Le gagnant de la finale des jeux Micro-Olympiques (voir Arcades n° 2) devait partir en Californie. "Jaloux" du second qui gagnait un Amiga 500, il a demandé à échanger son voyage contre un Amiga 2000 ; il l'a eu. Heureux qui comme Michel Houng n'a pas fait un beau voyage !

Crocodile Service
AMSTRAD vient d'ouvrir un serveur hébergé par le Nouvel Observateur. Informations, trucs et astuces, nouveautés, petites annonces : on y trouve un peu de tout. Si vous voulez l'essayer, faites le 3615 suivi du mot magique : AMS TRAD

LQ 3500 : Amstrad, bien sûr !
La gamme des imprimantes Amstrad s'étend, avec une nouvelle matricielle 24 aiguilles, 80 colonnes, 160 cps Compatible Centronics, elle est proposée à moins de 4000 F (3990 F).

Atari parle d'élargir sa gamme
Pas vers d'autres produits micro (du moins pas encore) mais plutôt vers le grand-public : chaînes HI-FI, calculatrices etc. Ça ne vous rappelle pas quelqu'un d'autre ?

Nintendo :
23 titres au catalogue
On ne prévoit pas de sortie de nouveaux titres sur la console Nintendo avant le début 1988. Début novembre, 23 titres étaient disponibles.

Associations et Clubs
Station Informatique est une association regroupant les utilisateurs de l'Atari ST. Elle édite en particulier, un catalogue de logiciels du domaine public vendus 30 F la disquette, touchant le jeu et l'utilitaire. Pour en savoir plus, téléphonez au (1).45.22.26.34.

Club Informatique ATARI ST :
Résidence Méditerranée A3
Chemin du Puissanton
06220 VALLAURIS

La course autour du monde
Lors de cette course gagnée par Philippe Jeantot, l'informatique a tenu une grande place. Tous les paramètres de vitesse sont relevés lors des séries d'entraînement et entrés en mémoire.
Titouan LAMAZOU arrivé second sur Ecureuil d'Aquitaine est équipé d'un certain Mac Intosh !
(Photo Maurice UGUEN)



Oric International : un faux pas ?
Oric International, constructeur français de l'Oric Atmos et du Télestrat aurait déposé son bilan. Il est vrai que la politique commerciale d'Oric misait beaucoup sur l'avenir du Télestrat qui est resté une machine un peu marginale.

Out Run : un jeu qui roule !
Environ 1500 F par jour, c'est ce que rapporte Out Run sur les machines de café. Pas étonnant quand on sait que c'est aussi lui qui a réalisé le plus gros chiffre d'affaires de toute l'histoire des jeux de café. Vite, vite US Gold, on est impatient de voir la version micro !

Si vous voulez faire connaître votre club, votre association, c'est très facile : envoyez-nous un courrier le présentant brièvement (activités, heures de réunion, lieu, etc.). Nous le présenterons dans les colonnes d'Arcades.

Département armement chez Loriciels
Planquez-vous, ça va sauter ! Le joystick préféré des militaires et terroristes en herbe, j'ai nommé "Terminator", est distribué à partir de maintenant, en exclusivité par Loriciels. Un prix explosif : 159,90 F. Prévenez le Père-Noël, s'il doit passer au détecteur de métaux ou à la fouille aux frontières, qu'il se méfie !

Calendrier

- du 16 au 19 février 1988 : le 5e PC Forum Européen au Parc des Expositions de la Porte de Versailles à Paris.
- du 7 au 10 janvier 1988 : le Consumer Electronic Show (CES) de Las Vegas USA. Toute l'électronique domestique sur des milliers de m².
- du 11 au 14 janvier 1988 : à l'Olympia de Londres, présentation de toutes les dernières nouveautés en matière de jeux de cafés et autres machines à sous...



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NON STOP EN DECEMBRE
MICROMANIA SERA OUVERT
7 JOURS/7 EN DECEMBRE
DE 8H00 à 20H00

MICROMANIA FETE NOEL !
EN DECEMBRE DES CADEAUX
DEMENTS DANS TOUS LES
PAQUETS

COMMODORE 64 INCROYABLE !

IMAGINE ARCADE HITS	
+ARKANOID+GAME OVER	
+LEGD OF KAGE+MAG MAX	165F
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM EPYX N°2	115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+IMPOSS MISION	
LES TRESORS DE US GOLD	
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR	115/195F
+ACE OF ACES+METROCROSS	
BEST OF ELITE N°2	95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS	
+SPACE HARRIER+BOMBJACK2	
ELITE 6 PACK N°2	
+ACE+LIGHTFORCE	
+INTL KARATE	95/145F
+BATTY+SHOCKWAY	
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT	
+PING PONG+FOOT	
+KONAMI GOLF+BASEBALL	
+BOXING+POOL	129/179F
+SUPERTEST DECATHLON	
LES EXCLUSIFS N°1	
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+ XEVIOUS + TOP GUN	120/160F
ALBUM EPYX	
+ SUMMER GAME + BREAK DANCE	
+ PITSTOP 2	99/145F
+ IMPOSSIBLE MISSION	
ELITE TRIPLE PACK	
+ GREAT GURAYON	
+ AIRWOLF 2	99/145F
+ SPACE IN C	
HIT PACK 2	
+ 1942+ SOOBY DOO	
+ ANTIRIAD	99/145F
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY	
+ FIGHTING WARRIOR	
HIT PACK	
+ COMMANDO+ BOMBJACK	
+ AIR WOLF	99/149F
+ FRANCK BRUNO BOXING	
KONAMIS GREATEST HITS	
+ GREEN BERET	
+ PING PONG	95/145F
+ HYPERSPORTS	
+ YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION 3	
+ KUNG FU MASTER	
+ GHOSTBUSTER	95/145F
+ RAMBO	
+ FIGHTER PILOT	

LES MICROMANES câblés savent tout !
Soyez branchés micro 24h24h
Tapez **FUNI** puis **MIC**
par le 36.15

NOUVEAUTES

720 DEGRES	95/145F
ADVANCED TACT FIGHTER	89/139F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ALTERNAT WORLD GAMES	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
BOBSLEIGH	95/145F
BRAVESTAR	95/145F
CHARLIE CHAPLIN	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
DEFENDER OF THE CROWN	135F
FLASHPOINT	95/145F
GALACTIC GAME	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GRYZOR	95/145F
INDIANA JONES	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
IRON HORSE	99/149F
JACKAL	99/149F
JACK THE NIPPER 2 NF	95/145F
LA GUERRE DES ETOILES	99/149F
LAZER TAG	95/145F
MAD BALLS	95/145F
MASK2	95/145F
MATCH DAY 2	95/145F
OUT RUN	95/145F
PHANTOM CLUB	95/145F
PSYCHOSOLDIER	95/145F
RASTAN	95/145F
RYGAR	95/145F
SALOMON'S KEY	95/145F
SHOOT THEM UP CONST KIT	145/145F
SIDE ARMS	95/145F
STREETSPORT BASKET	95/145F
STREET SPORT BASEBALL	95/145F
SUPERSPRINT	95/145F
TOUR DE FORCE	95/145F
VICTORY ROAD	95/145F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEA TOURNAMENT	95/145F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	95/145F
ARKANOID	89/135F
ARMY MOVES NF	89/145F
BARBARIAN NF	95/135F
BASIL THE DETECTIVE	95/145F
BUGGY BOY	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CAPTAIN AMERICA	95/145F
DEATH WISH 3 NF	95/145F
DEEPER DONGEON NF	95/145F
ENDURO RACER NE	95/145F
EXPRESS RAIDER NE	95/145F
FREDDY HARDEST NF	95/145F
GAME OVER NF	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
GREEN BERET NF	89/129F
GUNSHIP NF	145/195F
INFILTRATOR NF	95/145F
MASK 1 NF	95/145F
NEMESIS NF	89/145F
PAPER BOY	95/145F
PIRATES	145/195F
RENEGADE NF	95/145F
ROAD RUNNER NF	95/145F
SCRABBLE NF	185F
STIFFLIP AND CO NF	95/145F
SUMMER GAMES 2 NF	89/139F
SUPERCYCLE	95/145F
SUPER HUEY NF	95/145F
TAI PAN NF	89/145F
TANK NF	95/145
THE LAST NINJA NF	95/145F
THUNDERCATS	95/145F
TOP GUN NF	89/129F
TRANTOR	95/145F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
WORLD CL LEADERBOARD	95/145F

CONSOLES

NINTENDO

BALLOON FIGHT	249F
CLU CLU LAND	249F
DONKEY KONG	249F
DONKEY KONG 3	249F
DUCK HUNT	249F
EXITE BIKE	249F
FOOTBALL	249F
GOLF	249F
HOGAN'S ALLEY	249F
KUNK FU	249F
ICE CLIMBER	249F
MATCH RIDER	249F
PINBALL	249F
POPEYE	249F
PRO WRESTLING	249F
SLALOM	249F
STACK UP	249F
SUPER MARIO BROTHER	249F
TENNIS	249F
URBAN CHAMPION	249F
VOLLEY BALL	249F
WILD GUN MAN	249F
WRECKING CREW	249F

SEGA

ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRACLE WORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZILLION	195F

ATARI 2600

BATTLE ZONE	179F
ENDURO	179F
GALAXIAN	179F
GHOSTBUSTER	179F
HERO	179F
MISS PAC MAN	179F
PIT FALL II	179F
RACQUET BALL	139F
RIVER RAID	179F
SKEET SHOOT	139F
SPACE CAVERN	139F
SPACE SHUTTLE	179F
SUMMER GAMES	179F
TENNIS	179F
WINTER GAMES	179F

ATARI ST

ALBUM EPYX	245F
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	
+ SUPER TENNIS	
+ MAJOR MOTION	295F
+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	
+ LEADERBOARD	
+ TAI PAN	250F
+ XEVIOUS + TOP GUN	

NOUVEAUTES

3D GALAX	175F
ALTERNAT WORLD GAME	195F
ARMY MOVES	195F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	245F
BIVOUAC	195F
BLOOD VALLEY	195F
BLUEBERRY	245F
BLUE WAR	225F
BOB MORANE:ESPACE	245F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE:LA JUNGLE	245F
BRAVE STAR	195F
CAPTAIN AMERICA	195F
CAPTAIN BLOOD	285F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CRASH GARET	275F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	295F
DEFLECTOR	195F
DIEUX DE LA MER	195F
ENDURO RACER NF	245F
GABRIELLE	245F
GAUNTLET 2	195F
HURLEMENTS	245F
IZNOGOUD	245F
L'AFFAIRE	245F
L'ANNEAU DE ZENGARA	245F
LA CHOSE DE GOTEMBURG	245F
L'ANGE DE CRISTAL	245F
LA GUERRE DES ETOILES	195F
LA MARQUE JAUNE	249F
LES CLASSIQUES N1	195F
LES CLASSIQUES N2	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	245F
MANHATTAN DEALER	245F
MASQUE PLUS	195F
MEAN STREAK	225F
MISSION	199F
MISSION RAFALE	245F
MOUBIUS	249F
PEUR SUR AMYTIVILLE	245F
PHOENIX NF	225F
RANARAMA	175F
SENTINEL	195F
SALOMON'S KEY	195F
SKULL DIGGERY	195F
SLAP FIGHT NF	195F
STAR TRECK	195F
TERRORPODS	225F
TOUR DE FORCE	195F
TRACKER	219F
TRANTOR	195F
TRAUMA	245F
TURBO GT NF	195F
ULTIMA 4	249F
WIZARD WARZ	225F

ALTAIR NF	275F
ARKANOID NF	145F
BARBARIAN	199F
BARBARIAN (PALACE)	195F
BOB WINNER NF	215F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	195F
CRAFTON ET XUNK	275F
EDEN BLUES NF	155F
F15 STRIKE EAGLE	225F
FLIGHT SIMULATOR 2 NF	445F
GAUNTLET NF	225F
GOLDENPATH NF	195F
GOLD RUNNER NF	225F
GD PRIX 500 CC NF	219F
GUILD OF THIEVES NF	245F
HMS COBRA NF	245F
INDIANA JONES NF	245F
JEWELS OF DARKNESS	295F
KARATE KID 2 NF	195F
KARATE MASTER NF	145F
LEADER BOARD NF	245F
LES PASSAGERS VENT 1	275F
LES PASSAGERS VENT 2	275F
MARCHE A L'OMBRE NF	195F
MACACAM BUMPER NF	245F
MACH3	215F
MEURTRES EN SERIES NF	245F
PROHIBITION NF	245F
ROAD RUNNER NF	225F
RENEGADE	225F
SILENT SERVICE NF	245F
SKY FOX NF	225F
STARGLIDER NF	165F
STRIKE FORCE HARRIER NF	245F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HUEY NF	195F

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

SUPER PROMOTION
3DISQUETTES VIERGES **99 F**
AVEC BOITIER PLASTIQUE

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

NON STOP EN DECEMBRE
MICROMANIA SERA OUVERT 7 JOURS/7 EN DECEMBRE DE 8H00 à 20H00

MICROMANIA FETE NOEL !
EN DECEMBRE DES CADEAUX DEMENTS DANS TOUS LES PAQUETS

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE !

LES TRESORS DE US GOLD	
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR	195F
+ACE OF ACES +METROCROSS	
BEST OF ELITE 2	145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS	
+SPACE HARRIER+BOMBJACK 2	
ALBUM EPYX	
+WINTER GAMES+WORLD GAMES	
+SUPER CYCLE	189 F
+IMPOSSIBLE MISSION	
OCEAN ALL STAR HIT N°2	
+ARMY MOVES+MUTANTS	
+HEAD OVER HEALS	165 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK	
IMAGINE ARCADE HITS	
+ARKANOID+GAME OVER+MAMAX	
+LEGEND OF KAGE	165 F
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM DIGITAL	
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT	
+TT RACER+NIGHT GUNNER	165 F
MALETTE JEUX FIL	
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER	
+TAI PAN+XEVIOUS	245 F
LORICIEL HIT 4	
+BILLY LA BANLIEUE	
+MARACAIBO+MGT	179 F
ELITE 6 PACK N°2	
+BATTY+ACE+INTL KARATE	
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER	145 F
HIT PACK 2	
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR	
+ANTIRIAD+COMMANDO 86	
+JET SET WILLY+1942	145 F
ERE HITS N°2	
+CRAFTON XUNK +ROBOT	225F
+EDEN BLUES+SAI COMBAT	
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT	
+PING PONG+FOOT	
+KONAMI GOLF/BASEBALL	
+BOXING+POOL+...	179F
+SUPERTEST DECATHLON	
ELITE TRIPLE PACK	145F
+GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC	
ERE HITS N°1	
+MACADAM BUMPER	225F
+MISSION 2 + PACIFIC	
LES EXCLUSIFS N°1	
+LEADER BOARD +TAIPAN	
+XEVIOUS + TOP GUN	160F
OCEAN STAR HITS	
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT	
+GALVAN + KNIGHT RIDER	145 F
+ STREET HAWK+MIAMI VICE	
AMSTRAD GOLD HITS N°2	
+BREAKTHRU + THE GOONIES	
+AVENGER + DESERT FOX	145F
+KONAMI'S GOLF	
PACK FIL N°2	189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION	
+CAULDRON 2 + SORCERY	
HIT PACK 1 NF	
+COMMANDO +FRANCK BOXING	
+BOMBJACK + AIR WOLF	145F
LORICIEL HIT 1	
+RALLY2 +3D FIGHT	
+INFERNAL RUNNER	179F
LORICIEL HIT 2	
+FOOT+TENNIS + 5è AXE	179F
LORICIEL HIT 3	179F
+TonyTruand+Aigle d'or+Empire	
KONAMIS GREATEST HITS NF	
+GREEN BERET+PING PONG	145F
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION N°3 NF	
+KUNG FU MASTER	
+GHOSTBUSTER + RAMBO	
+FIGHTER PILOT	145F

* **NOUVEAUTES**

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaitre la disponibilité exacte de ces produits.

NOUVEAUTES

720 DEGRES	145F
ADVANCE TACTIC FIGHTER	139F
ALTERNAT WORLD GAMES	145F
ALIEN US	149F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
BASKETMASTER	145F
BIRDIE	175F
BLUEBERRY	195F
BLOOD VALLEY	145F
BLUE WAR	145F
BOBSLEIGH	145F
BOB MORANE:ESPACE	245F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE LA JUNGLE	245F
BRAVESTAR	145F
CAPTAIN AMERICA	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CLASH	195F
CRAZY CARS	159F
FLASHPOINT	145F
FORTERESSE	195F
GABRIEL NF	175F
GALACTIC GAME	145F
GAUNTLET 2	145F
GUADALCANAL	145F
GUNSHIP	245F
GRYZOR	145F
HURLEMENTS	175F
IRON HORSE	149F
IZNOGOUD	245F
JACKAL	99F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
LAZER TAG	145F
L'OEIL DE SETE	189F
MACH 3	179F
MAD BALLS	145F
MASK2	145F
MATCH DAY 2	145F
NAVY MOVES	145F
OUT RUN	145F
OXPHAR	205F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PIRATES	145F
PHNATOM CLUB	145F
PHARAON	179F
PSHYCHOSOLDIER	145F
PULSATOR NF	145F
QUAD	179F
QUIN	245F
RASTAN	145F
RAMPART	145F
RX 220	179F
SIDE ARMS	145F
SPY VS SPY 3	149F
STIFFLIP AND CO NF	135F
STREETSPORT BASKET	145F
STRYFE 2	175F
SUPER SKI	195F
THE LAST NINJA NF	145F
TOUR DE FORCE	145F
TURLOGH LE RODEUR	245F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F
WORLD LEA TOURNAMENT	145F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	140F
ACE OF ACE NF	145F
BARBARIAN NF	135F
BASIL THE DETECTIVE	145F
BIVOUAC NF	195F
BOB WINNER NF	169F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
COMBAT SCHOOL	145F
COBRA(LORICIEL)	179F
DEEPER DUNGEONS NF	145F
DEATH WISH 3 NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
FER ET FLAMME NF	249F
FREDDY HARDEST	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
HMS COBRA NF	299F
INDIANA JONES NF	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LES DIEUX DE LA MER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
MEUTRES EN SERIES NF	299F
MONOPOLY NF	245F
PROHIBITION NF	195F
RENEGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
RYGAR	145F
SALOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
SCRABBLE NF	220F
SCRAM NF	165F
SILENT SERVICE NF	139F
SURVIVOR	145F
TAI PAN NF	145F
THUNDERCATS	145F
TRANTOR	145F
WORLD CLASS LEADERBOA	145F
1001 BC NF	165F
ACROJET NF	145F
AFFAIRE SYDNEY NF	195F
ASPHALT NF	145F
BIG BAND NF	195F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FLASH NF	195F
GAME OVER NF	145F
INFILTRATOR NF	139F
INVITATION NF	195F
LAST MISSION	195F
Les Pyramides de l'Atlantis	169F
Les Passagers du vent 1	295F
Les Passagers du Vent 2	285F
MANHATTAN LIGHT	189F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MARIO BROTHERS NF	145F
MASK1	145F
MASQUE PLUS	189F
MISSION	179F
NECROMANCIEN	145F
MASQUE NF	179F
MUTANTS NF	145F
PAPER BOY NF	135F
RELIEF ACTION	195F
SLAP FIGHT NF	145F
SUPER CYCLE NF	139F
SCOTT WINDER NF	225F
STRYFE NF	195F
SUPERSPRINT	145F
TOP SECRET NF	220F
TOBROUCK NF	169F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
WONDERBOY NF	145F
ZOMBI NF	165F

PC 1512

MANETTES SPECIALES PC	
SPECIALE SPEED KING PC1512	195F
SPEED KING POUR COMPATIBLES	
AVEC CARTE D'INTERFACE	295F
ALBUM EPYX	225F
+WINTER GAMES	
+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
MALETTE JEUX FIL	295F
+INFILTRATOR +ECHECS 3D	
+NUMERO 10	
PC HITS	245F
+ TOP GUN + STRIP POKER	
+ GREAT ESCAPE	
+THE DAMBUSTERS	
ACE OF ACES	195F
ARKANOID NF	195F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	245F
BLUEBERRY	245F
BOB MORANE: ESPACE	245F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE LA JUNGLE	245F
BOB WINNER NF	220F
BRUCE LEE NF	195F
CALIFORNIA GAMES	195F
CRASH GARET	275F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DESTROYER	245F
ECHECS 3D NF	195F
F15 STRIKE EAGLE NF	245F
GABRIELLE	245F
GATO	299F
GAUNTLET NF	195F
GRAND PRIX 500CC NF	195F
GUNSHIP	345F
HARDBALL	195F
HMS COBRA NF	295F
HURLEMENTS	245F
INFILTRATOR NF	195F
KARMA NF	235F
L'AFFAIRE	245F
L'ANNEAU DE ZENGARA	245F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	245F
LE MAITRE DES AMES	245F
LES RIPOUX	195F
Les PASSAGERS du vent 1	285F
Les PASSAGERS du Vent 2	285F
LES CHIFFRES ET LETTRES	275F
LES CLASSIQUES N1	195F
LES CLASSIQUES N2	195F
MACH3	225F
MARCHE A L'OMBRE	245F
MASQUE PLUS	195F
MEURTRES EN SERIE NF	295F
MISSION	199F
MISSION RAFALE	245F
PEUR SUR AMYTIVILLE	245F
PROHIBITION NF	245F
SABOTEUR 2	145F
SCRABBLE NF	245F
SCRAM NF	245F
SILENT SERVICE NF	225F
SOLO FLIGHT NF	195F
SUBBATTLE SImulator	225F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES 2	195F
TAI PAN NF	145F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET NF	229F
TRIVIAL PURSUIT	295F
ULTIMA 4	249F
WINTER GAMES NF	195F
WORLD GAMES NF	195F
ZOMBI	245F

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

NON STOP EN DECEMBRE
MICROMANIA SERA OUVERT 7 JOURS/7
EN DECEMBRE DE 8H00 à 20H00

AMSTRAD CASSETTES

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

LES ALBUMS!*

LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR 119F
+ACE OF ACES+METROCROSS
BEST OF ELITE 2 95 F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+SPACE HARRIER+BOMBJACK2
ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE 119 F
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS 119 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE 119 F
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER 119 F
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS 195 F
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT 149 F
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER 95 F
ERE HITS N°2
+CRAFTON XUNK+ROBBOT 145F
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT 129F
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
OCEAN ALL STAR HITS
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER 95F
+STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER + DESERT FOX 95F
+KONOMI'S GOLF
PACK FIL N°2 139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+CAULDRON2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK
+GREAT GURAYON +3DC
+AIRWOLF 2 99F
LES EXCLUSIFS N°1
+LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN 120F
LES LAUREATS NF
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2 95F
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 95F
HIT PACK 1
+BOMBJACK 95F
+AIRWOLF + COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING
KONAMIS GREATEST HITS
+GREEN BERET +PING PONG 95F
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT 95F

NOUVEAUTES

720 DEGREES	95F
ADVANCED TACT FIGHTER	89F
ALTERN WORLD GAMES	95F
ALIEN US	99F
BASKET MASTER	89F
BIRDIE	135F
BLOOD VALLEY	95F
BOB MORANE:ESPACE	245F
BOB M: LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE:LA JUNGLE	245F
BOB WINNER	129F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
CRAZY CARS	129F
FLASHPOINT	89F
GALACTIC GAME	95F
GRYZOR	89F
GABRIEL	139F
GAUNTLET 2	95F
GUADALCANAL	95F
GUNSHIP	195F
HURLEMENTS	135F
IRON HORSE	99F
IZNOGOUD	195F
JACKAL	149F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	135F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LA MARQUE JAUNE	249F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
MACH 3	129F
MAD BALLS	89F
MASK2	95F
MATCH DAY 2	89F
NAVY MOVES	89F
NECROMANCIEN	145F
OUT RUN	95F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
PHANTOM CLUB	89F
PHARAON	129F
PIRATES	95F
PSYCHOSOLDIER	89F
QUAD	145F
RASTAN	89F
RAMPART	95F
RX220	145F
SIDE ARMS	95F
SPY VS SPY 3	99F
STIFFLIP AND CO NF	95F
STREET SPT BASKETBALL	95F
STRYFE 2	135F
SUPERSKI	145F
THE LAST NINJA NF	95F
THROME OF FIRE NF	95F
TOUR DE FORCE	95F
TURLOGH LE RODEUR	245F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F
WORLD LEA TOURNAMENT	95F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX NF	89F
ACE OF ACES NF	89F
BARBARIAN NF	95F
BASIL THE DETECTIVE	95F
BIVOUAC	125F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
COMBAT SCHOOL	89F
COBRA(LORICIEL)	129F
DIEUX DE LA MER	125F
DEATH WISH 3	89F
ENDURO RACER NF	95F
F15 STRIKE EAGLE	99F
FREDDY HARDEST	89F
HSM COBRA NF	259F
INDIANA JONES NF	95F
JACK THE NIPPER 2	89F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MASK 1	89F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
MONOPOLY NF	175F
PROHIBITION NF	120F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
RYGAR	95F
SALOMON'S KEY	89F
SCALEXTRIC NF	95F
SCRABBLE FR NF	175F
THUNDERCATS	89F
TRANTOR	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F

ACROJET NF	89F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
ASPHALT NF	115F
DRAGON 'S LAIR 2 NF	89F
BLACK MAGIC NF	95F
CHARLY DIAMS	129F
EXOLON	89F
FLASH NF	95F
FORTERESSE	135F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
INVITATION NF	95F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
LAST MISSION NF	95F
Les Pyramides d'Atlantis	95F
Les Passagers du vent NF	285F
LIVINGSTONE NF	95F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
MANHATTAN LIGHT	145F
MASTERS OF UNIVERS NF	95F
M'ENFIN NF	95F
MISSION	129F
1001 BC NF	120F
NEMESIS NF	89F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95F
RELIEF ACTION NF	95F
SAPIENS NF	125F
SLAP FLIGHT NF	89F
STRYFE NF	135F
SUPERSPRINT	95F
SURVIVOR	89F
THE SENTINEL NF	89F
TOBROUCK NF	119F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
WONDERBOY NF	95F
ZOMBI	135F

SPECIAL NOEL : Promotions sur manettes

Manette Speed King	145 F
Terminator (grenade)	145 F
Manette Pro 5000	145 F
Elite autofire	145 F
Cheetah 125 +	90 F
Cheetah mach 1 +	135 F
Cordon pour branchement 2 manettes	75 F

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F

Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
carte bleue CB
Date d'expiration __/__ Signature ______

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 . AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . NINTENDO . ATARI 2600 . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . MSX . C64 . PC 1512 . ATARI-ST



MASTERTRONIC

Connu pour ses logiciels vendus à des prix "plancher", Mastertronic s'attaque au marché du PC. Les 3 premiers titres, que nous espérons tester prochainement dans Arcades sont :

- **Strike**
Une simulation de bowling où il faudra faire preuve à la fois d'adresse et de précision. On peut y jouer contre l'ordinateur ou préférer un partenaire plus humain.

- **Kobyashi Naru**
Une aventure qui vous donnera le pouvoir de dépasser toutes vos limites.

- **S.T.O.R.M**
Storm le guerrier est furieux : Corrine sa compagne vient d'être enlevée. Seul ou à l'aide d'un autre joueur, retrouvez-là au cours de cette aventure en temps réel.

GREMLIN

LES DERNIERS NES

• Passez un bon moment sur vos micros (Spectrum, CPC, C64 et ST) avec des jeux olympiques revus et corrigés par la patte humoristique des programmeurs de Gremlin... **Alternative World Games** se déroulent quelque part en Italie avec des épreuves originales et un seul but : participer pour le plaisir. Je ne vous en dis pas plus, procurez-vous plutôt le logiciel désormais disponible.

• **Masters of the Universe**
Un beau héros musclé et bronzé, une sorcière, un squelette, une planète dévastée par une guerre sans merci : tels sont les éléments que vous retrouverez dans ce logiciel disponible mi-décembre sur Spectrum, Amstrad, C64 et Atari ST. De plus le "Monsieur Muscle" c'est vous, alors dépêchez-vous de vous procurer ce jeu...

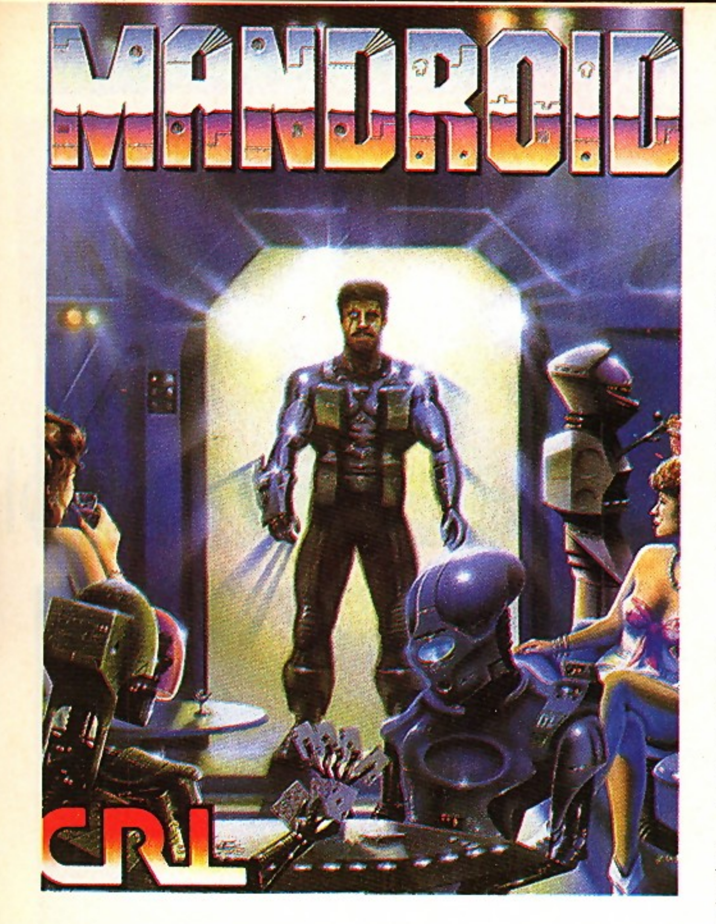


jeu d'arcade à domicile
Fin novembre retrouvez **Salamander**, le célèbre jeu de café sur votre Spectrum. Une super adaptation pour micro, à ne pas manquer...





• Encore des adaptations de jeux de café avec **Combat School** et **Gryzor** pour C64, CPC et Spectrum. Combat School, vous ne le connaissiez peut-être pas sous ce nom mais plutôt sous celui de "The Officer and a Gentleman". Quant à Gryzor, il devrait être aux toutes premières marches du podium de Noël des jeux d'arcade.





CRL : des logiciels pour C64
Après plusieurs mois de développement, apparaissent quatre nouveaux jeux pour C64.

• Dans la peau d'un alien à la recherche de substances minérales sur la Terre, fuyez les êtres humains affamés par la guerre nucléaire qui a tout détruit sur leur planète. **I Alien**, un jeu plein d'action disponible sur Commodore depuis novembre.

• On a volé le schéma directeur concernant des informations très importantes.
Retrouvez-le en cheminant parmi les femmes de mauvaise vie, les bandits, les ivrognes. Du suspense dans l'air avec **Mandroid**.

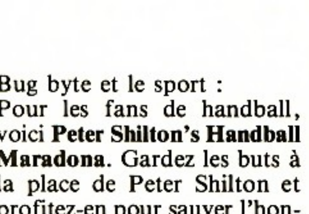
• Une planète interdite dans une galaxie oubliée, une mission suicide : voilà le programme de **Jet Boys**. Pour tous les commodoristes kamikazes...

• Des effets spéciaux, la possibilité de tirer dans toutes les directions, un vrai jeu d'arcade action et une musique géniale : tels sont les ingrédients entrant dans la composition de **Life Force**. Votre rôle : piloter un tank et déstabiliser une station en orbite. C'est ambitieux mais désormais possible sur votre C64. ■

ELECTRONIC ARTS : TOUJOURS DU NOUVEAU...

• Cent niveaux de jeu pour ce logiciel d'arcade action : **Take on Demon Stalker**. Affrontez-y dès décembre (sur C64) d'affreux monstres et battez-vous contre Calvrak le démon, au centième niveau. De plus, vous pourrez construire vous-même votre jeu, modifier les niveaux existants.

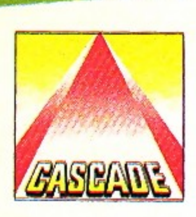
• Dans la série simulation de sport et arcade, Electronic Arts annonce la sortie de **Mini-Putt** : un tournois de golf fou, fou, fou. (Mini-Putt : un logiciel Accolade sur C64 et PC).



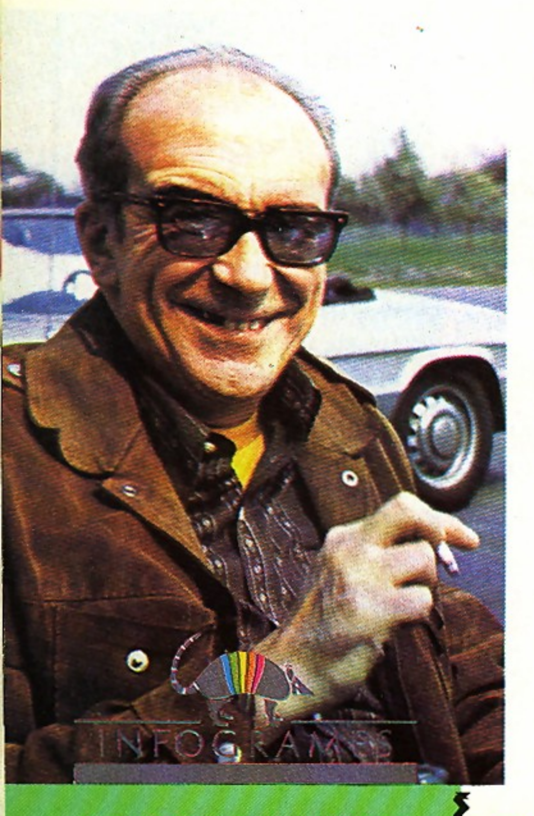


Bug byte et le sport :
Pour les fans de handball, voici **Peter Shilton's Handball Maradona**. Gardez les buts à la place de Peter Shilton et profitez-en pour sauver l'honneur britannique. Désormais disponible sur Amstrad CPC.





Cascade Games : de l'arcade dans l'espace. Avec **Sky Runner** qui vous transformera en commandant des forces spatiales du 24e siècle poursuivant les envahisseurs sur son scooter de l'espace. Dès maintenant sur PC, prochainement sur Spectrum et C64.



Ubi Soft

• Fantastique ce nouveau jeu de rôle français dans lequel vous incarnerez un vaillant chevalier.
L'œil de Set : du suspense à gogo pour vos Amstrad CPC, Atari ST et Compatibles PC.

• **La Chose de Grotemburg**, un jeu d'aventure et de beaux graphismes où l'on devra découvrir le monstre qui tue les uns après les autres les habitants du village. Frissons et humour garantis sur CPC, Compatibles et Atari ST.

• Très attendu (du même auteur que Fer et Flamme) : **l'Anneau de Zengara** sur ST, CPC, IBM et Compatibles.





ENCORE UNE BD

Un aventurier aux confins de la jungle birmane, ça vous dit quelque chose ? Non, ce n'est pas le professeur Tournesol ! Cherchez bien... Oui, bien sûr, **Bob Morane** ! Après l'avoir rencontré sur BD, roman, film et même rock'n'roll vous allez avoir le plaisir de le retrouver avec ses fidèles compagnons sur votre micro (Thomson, Amstrad, Atari ST, PC et Compatibles). **Bob Morane Jungle, Bob Morane Science Fiction** ou **Bob Morane Moyen Age** : trois logiciels (dont vous serez le héros) livrés chacun avec un roman en livre de poche, une BD couleur, un guide de survie. Bob Morane, né voilà 33 ans pour remplacer Tarzan et Buffalo Bill, est toujours resté le jeune premier qu'avait créé Henri Vernes. Après une série de 26 films et plus d'une centaine de livres, il ne pouvait pas ne pas être adapté pour micro... C'est maintenant chose faite par Infogrames. Bob Morane : un héros au goût du jour...





ERE INFORMATIQUE

• **Oxphar**, réalisé à partir d'un spectacle de théâtre fantastique mettant en scène les nouvelles technologies, est un jeu d'aventure graphique où se mêlent amour, suspense, mort.

• **Qin** : 779 après J.C., quelque part dans l'Empire Qin aux confins de la Chine : une passionnante aventure sur fond de Yin et Yang.

• **Crash Garrett** : incarnez la voix qui guidera Crash Garrett à travers bon nombre d'aventures. Aidez-le à vous identifier : tout un programme.





D'ANNECY A BIRMINGHAM

• Forte de son succès en France et à l'exportation, la société Loriciels vient d'ouvrir une antenne en Grande-Bretagne où elle a déjà établi une cadence de production d'un logiciel adapté au marché anglais par mois.
La distribution en sera assurée par la société Elite déjà bien implantée sur place. Au PCW Show, les nouvelles productions étaient présentées par Niki Penny, directrice du marketing de Loriciels U.K.

• Que peuvent bien faire de leurs longues soirées d'hiver les jeunes savoyards ? Programmer pour Loriciels... En effet, deux copains Frédérick Spada et Christophe Perrotin viennent de mettre sur pied le "Studio d'Annecy". Cela va permettre aux programmeurs de la région de bénéficier des outils de programmation et du contact permanent avec Loriciels. C'est ainsi que sont nés **Forteresse** et **Pharaon** disponibles fin novembre.
L'adresse :

Loriciels S.A.
Studio d'Annecy
2 bd Decouz
74000 ANNECY
Tél.(16).50.57.02.20.

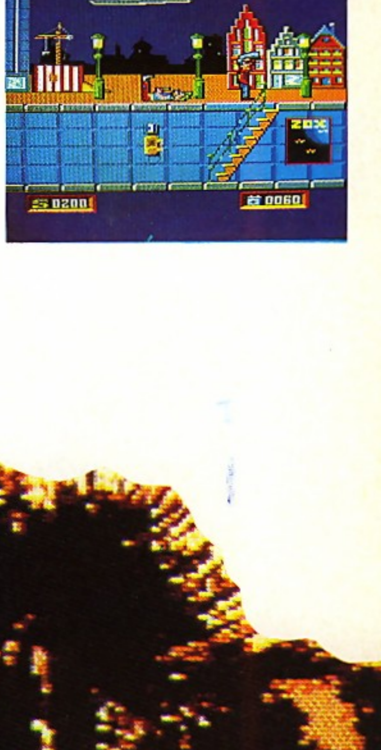
• Prochainement sur Amstrad CPC la suite de "Billy la Banlieue". Billy, le loub' à la banane, n'a pas changé. Il porte toujours son cuir et ses 'tiags mais comme il a un peu grandi, il lui faut encore plus d'énergie qu'avant. Où va-t-il se procurer toute la force dont il aura besoin pour affronter les bandes de punks, iroquois et autres zonards ? Le rédacteur en chef de CPC me souffle une réponse : la bière... Erreur ! Billy s'est branché à l'heure américaine et puise son énergie dans les chewing-gums qu'il trouve dans les distributeurs de la banlieue. Ainsi, il peut promener son cuir au son des fers de ses pompes à bascule dans les rues de la banlieue et dans les jeux d'arcade. **Billy II** : tout un programme... (dès à présent sur CPC).

• Partez au pays des pyramides où vous allez mener une enquête passionnante au milieu de superbes graphismes digitalisés : **Pharaon** un jeu d'aventures déjà disponible sur Amstrad CPC et bientôt sur PC et Compatibles.

Un peu d'histoire chez Loriciels
La Norvège, le XVII[e] siècle, deux innocents emprisonnés, un chevalier amoureux, un terrible bandit vivant au côté d'un ours. Tel était le décor qu'avait planté Victor Hugo dans **Han d'Islande**.
Aujourd'hui, ce n'est plus seulement un conte, mais un logiciel d'aventure que vous pourrez vivre d'ores et déjà sur Amstrad (livré avec une cassette tirée de la série Han d'Islande diffusée sur France Culture).

SOFTHAWK : L'HUMOUR A L'HOSPICE

Pauvre pépé, il a paumé ses béquilles (ou peut-être que l'un de ses potes de l'hospice les lui a chourées...) ! Heureusement qu'il se débrouille bien dans le pilotage de sa chaise roulante. Ainsi, il va sans doute pouvoir retrouver ses bonnes vieilles béquilles afin de participer au prochain concours de l'hospice. **Pépé Béquille**, un logiciel d'humour pour vos Amstrad.



Activités tous azimuts à St Ouen

La ville de St Ouen vient d'ouvrir ses portes à l'avenir de ses jeunes (8/15 ans) en créant les ateliers de loisirs et d'animations scientifiques : ATLAS. Expositions diverses, ludothèque, activités nature, médiathèque,robotique-électronique sonothèque, diapothèque, minitel et surtout audiovisuel et informatique. La mise en place du réseau de TO8 permet l'apprentissage de la programmation en Basic et Logo. La création graphique et sonore y est aussi possible, ainsi que celle d'une messagerie télématique. Tout un programme pour informaticiens en herbe...

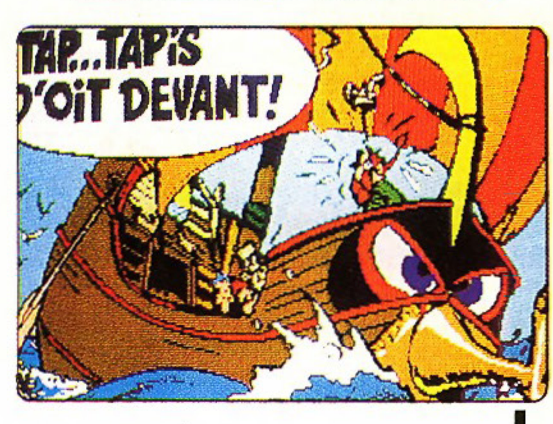
ATLAS : 7 rue de l'Union
93400 ST OUEN
Tél. 40.10.04.41
Minitel : 40.10.95.12

ENTREZ DANS LA SCIENCE



ATLAS LE MONDE A DECOUVRIR



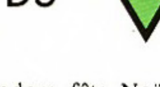


COKTEL VISION EN INDE...

• Voler un tapis volant persan percé, empêcher une ignoble créature de devenir Rajah à la place du Rajah, manger du chameau rôti, guérir l'extinction de voix du barde, telles seront vos principales occupations tout au long de cette aventure d'**Astérix chez Rahazade.** Sorti simultanément en album et en logiciel, ce jeu est désormais disponible sur PC et Compatibles et bientôt sur Amstrad, Atari, Thomson.



LES CADEAUX DU PERE NOEL



Des joysticks tout nouveaux dont nous détaillerons les défauts et qualités dès notre prochain numéro. Voici une photo de famille !

Commodore fête Noël à sa façon et propose un package à 1990 F contenant un C64, son lecteur de cassette, une manette de jeu, le cordon Péritel et 5 jeux. Un super prix pour une super machine !





... ET AU GRAND CANYON

• Pour la première fois sur l'écran d'un micro, vous allez pouvoir guider **Blueberry** à travers une super aventure.
Blueberry et le spectre aux balles d'or, prochainement sur Amstrad, Thomson, Atari, PC et Compatibles.





Compilations

Les logiciels pas très chers ! A l'occasion des fêtes, il serait dommage de recevoir un ordinateur sans logiciels : les éditeurs l'ont compris et regroupent dans un même package des titres qui, s'ils ne sont plus très récents, n'en furent pas moins des succès.





- **ERE INFORMATIQUE** pour Amstrad CPC
Ere Hits volume 2 regroupe Crafton et Xunk, Eden Blues, Sai Combat et Robbbot.

- **DURELL** pour C64
Dans Big 4 volume 2, retrouvez Thanatos, Deep Strike, Sigma 7 et Saboteur II.

- **DIGITAL INTEGRATION** pour Amstrad CPC
Avec 4 Aces découvrez Fighter Pilot, Tomahawk, Night Gunner et TT Racer.

- **IMAGINE** pour Amstrad CPC
Arcade Hits c'est 6 titres réunis : Arkanoïd, Slap Fight, Mag Max, Yie ar kung Fu II, Legend of Kage et Game Over.

- **LORICIELS** pour Spectrum
Lorigraph - Budget familial - Course aux lettres - L'île maudite.

- **EPYX** pour Amstrad CPC
World Games - Impossible Mission - Winter Games - Super Cycle.

- **HIT-PAK** pour Amstrad CPC
Le volume II contient 6 titres : Eagle Nest, Ace, International Karaté, Light Force, Shockway Rider et Batty.

- **OCEAN** pour Amstrad CPC
6 titres : Stallone Cobra, Head over Heels, Heels, Mutants, Army Moves, Wizball et Tank.

- **OCEAN** pour Amstrad CPC
Live Ammo c'est 5 jeux d'action : The Great Escape, Top Gun, Green Beret, Rambo et Army Moves.

- **OCEAN** pour Spectrum
Game, Set et Match 10 jeux : 10 simulations sportives du tennis au baseball en passant par la boxe et le basket. Essoufflant !

- **LORICIELS** pour Amstrad CPC
4 best-sellers : l'Aigle d'Or, 5e Axe, Sapiens et MGT.

GRAND CONCOURS

Baladez-vous à nos frais ou gagnez des logiciels offerts par Microïds en participant à notre grand concours.

Le voyage, offert par le club TRAVEL, sera fonction de l'âge de notre gagnant.

Pour un jeune de **moins de 14 ans**, un séjour de ski, pendant les vacances scolaires de février 1988, au Prat d'Adet.

Pour un jeune de **14 à 17 ans**, un séjour durant la même période, à l'Hôtel Serola en Principauté d'Andorre.

Si notre gagnant a plus de 18 ans, il passera un week-end de 3 jours 1/2, en demi-pension dans un hôtel 3 étoiles à Hammamet (TUNISIE).

Ce concours est ouvert à tous les lecteurs d'Arcades, à l'exception des personnels du groupe de presse Faurez-Mellet, des employés des sociétés de diffusion et d'édition de logiciels. Les réponses doivent obligatoirement nous parvenir sur la page ci-contre, découpée dans la revue. Aucune photocopie ne sera acceptée.

Ce mois-ci, le ski est le thème de notre concours, à l'occasion de la sortie du jeu "Super Ski" de Microïds. En plus du voyage, offert par TRAVEL et les Editions SORACOM, Microïds offre de nombreux logiciels. Ça vaut le coup de participer, non ?

LES LOTS

1er : un week-end aux sports d'hiver
Du 2e au 4e : 4 logiciels MICROIDS
Du 5e au 10e : 3 logiciels MICROIDS
Du 11e au 25e : 1 logiciel MICROIDS

A choisir dans la sélection :

GRAND PRIX 500 cc : Amstrad, Thomson, PC Compatibles, Atari, Commodore.
PLAY BAC : Amstrad, Thomson, PC Compatibles, Atari
QUAD : Amstrad, Thomson
LIVINGSTONE : Amstrad
X RAY : Thomson
PYRAMIDES D'ATLANTYS : Amstrad
SUPER SKI : Amstrad, Thomson

• Entourez le titre du jeu que vous souhaitez recevoir si vous gagnez et la machine que vous possédez.

1 - En quelle année et dans quelle ville auront lieu en France les prochains jeux Olympiques d'hiver ?

2 - En quelle année Jean-Claude KILLY a-t-il remporté les trois titres olympiques de ski alpin ?

3 - Quelles sont les différentes épreuves de SUPER SKI ?
Slalom, slalom géant, Descente, saut

4 - Qu'y a-t-il d'indiqué au niveau de l'aire d'arrivée de SUPER SKI ?
MICROIDS ●
STOP ○
BRAVO ○

5 - Dans l'épreuve de slalom de SUPER SKI, si le concurrent touche une porte, est-il disqualifié ?
Non

6 - Lors des jeux Olympiques d'hiver, le meilleur temps pour la descente homme ne doit pas être inférieur à :
2 minutes ○
1 minute 40 ○
2 minutes 40 ○

7 - Lors des jeux olympiques d'hiver, la largeur des portes dans l'épreuve de la descente homme est d'au moins :
8 mètres ○
5 mètres ○
4 mètres ○

8 - La dénivellation d'une piste de slalom aux jeux olympiques d'hiver, pour les hommes, doit être comprise entre :
180 mètres et 220 mètres ○
150 mètres et 180 mètres ○
210 mètres et 240 mètres ○

9 - Combien de bonnes réponses auront-nous reçues à la date du 31 janvier 1988 ?

Renvoyez cette page à CONCOURS MENSUEL ARCADES - Editions SORACOM - BP 11 - 35170 BRUZ
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.
Dernier délai le 31 janvier 1988.

NOM ____ Prénom ____

Adresse ____ Ville ____

Code Postal ____ Signature ____

BIENTOT DANS ARCADES

Voyager 10 de Free Game Blot ▶



La sonde traverse les espaces interplanétaires, transmettant ses informations à l'ordinateur de bord le plus puissant, un X CRAY III, seul capable de les analyser. Votre mission consiste à identifier les planètes habitables, avant que celles-ci ne soient colonisées par d'autres : les Cyborgs.
L'ordinateur gère l'état du système, procède à l'identification des vaisseaux rencontrés. Les caméras de télévision et l'analyse du spectre radioélectrique vous aideront dans votre quête. Décider d'atterrir sur une planète pour procéder à l'analyse moléculaire de sa surface n'est pas sans risque...
Un très beau logiciel, semblant posséder de nombreuses sources d'intérêt et dont la démo, présentée sur Atari ST nous a conquis. Une création française de haut niveau : cocorico !

Captain America de Go !

La mort plane au-dessus des U.S.A. En effet, un savant fou vient de mettre au point le missile de la mort. Cette arme abrite un virus dont les conséquences, s'il était répandu, seraient horribles. La population entière se verrait mourir sans pouvoir rétablir son taux immunitaire. Le président, à la hâte, a demandé à Captain America de mettre fin aux horribles projets du professeur fou. Captain America devra donc parvenir au lieu secret où se cache le missile. Heureusement que pour la CIA rien n'est secret : c'est ainsi que l'on a appris que le docteur Meglomann s'était retranché dans le désert de Mojave en Californie. Armé de son bouclier, Captain America part en mission : rejoignez-le... Vous partirez aux commandes d'un vaisseau dont la cabine ressemble fort à celle d'un avion. Activez les manettes, appuyez sur le bouton : l'aventure commmence au son d'une musique digitalisée un peu répétitive. Soyez attentifs aux messages qui défilent sur votre écran. Bonne chance.
Captain America est un logiciel de la nouvelle gamme GO. Il est sorti début novembre sur Amstrad, C64 et Spectrum et début décembre sur Atari ST.



3D Galax de Gremlin



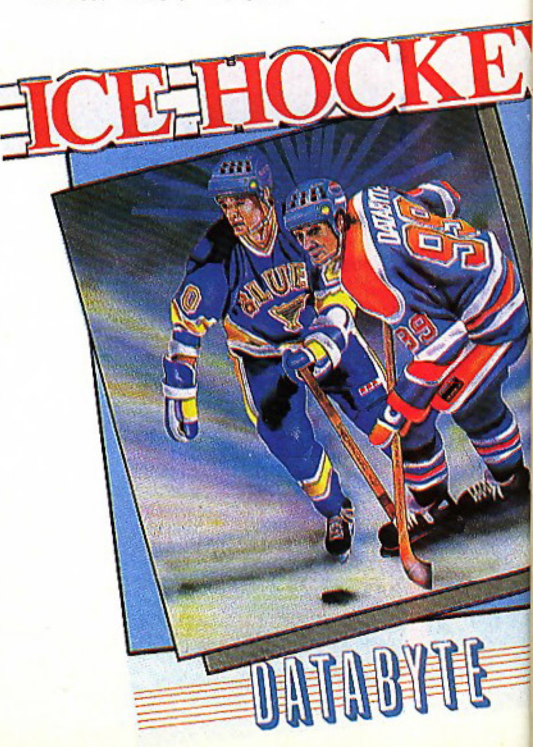
Captain America

Ice Hockey de DataByte

Bientôt sur l'écran de votre PC, SuperStar Ice Hockey, la première simulation de hockey sur glace. Permettant de jouer seul (contre l'ordinateur) ou à 2 (contre un autre joueur), Ice Hockey est une simulation réaliste de ce jeu viril. Gare aux chocs et aux bosses !

3D Galax de Gremlin

Nous voilà partis pour une lointaine galaxie. "Nous" : c'est le nouveau vaisseau interspatial de la flotte terrienne et moi... Vous vous demandez ce que je peux bien faire dans ce vaisseau ? C'est simple : je suis le meilleur pilote encore en vie. Tous les autres ont péri dans des luttes sans merci contre les ennemis de la planète. Des races entières sont mortes sous le feu des pirates de l'espace. Aujourd'hui, je pars à l'assaut des territoires ennemis en espérant être plus chanceux que mes compatriotes. Je dispose d'un armement à la pointe de la technologie aussi devrais-je venir à bout de ces infames créatures aux formes géométriques. Heureusement, dans mon casque j'entends une super musique, composée juste pour moi. Après avoir traversé des champs d'astéroïdes me voici nez à nez avec une flottille ennemie.
Je les vois se diriger à grande vitesse vers mon engin, à moi de les détruire. Aidez-moi !... Vous allez être transporter dans un univers fantastique, tout en 3D, avec des couleurs superbes et une musique digitalisée. Tous à vos ST !



ADAPTATIONS

Vu dans Arcades n°1, **Wizball** de "Ocean". La version **C64** est vraiment très belle : il est difficile de passer à côté d'un tel jeu sans craquer.
Des balles qui rebondissent, on en a vu d'autres mais celle-ci, quelle réussite ! Convivialité exceptionnelle dans toutes les phases du jeu avec un pilotage au joystick. Graphisme parfait, aux détails soignés et animation très rebondissante viennent compléter un scénario des plus originaux. Des gris aux multiples nuances jusqu'aux couleurs toutes plus intenses et plus profondes les unes que les autres. La musique est digne des meilleurs Pink Floyd ou Tangerine Dream. Plusieurs tableaux et 8 niveaux de jeu font qu'on ne se lassera pas facilement de Wizball. Un jeu absolument superbe, à voir et à entendre, seul ou entre amis, puisqu'il accepte un à quatre joueurs.

MicroProse présente les versions **ST** de **"Silent Service"** et **"F15 Strike Eagle"**. Ces 2 simulations y gagnent en qualité graphique. F15 Strike Eagle est vraiment réussi : les surfaces 3D ne sont plus en "fil de fer" mais pleines et colorées. De plus, divers scénarios ont été ajoutés. Un raid sur Tripoli, ça vous branche ?
Quant au silence de la mer, il ne vous reste qu'à choisir dans quelle zone du Pacifique vous désirez conduire votre sous-marin... De longues heures de jeu en perspective. Deux simulations qu'il est impossible de manquer !

Vu dans Arcades n°2, **"Cobra"** de Loriciels. Vous pourrez désormais retrouver les héros du célèbre dessin animé, diffusé sur Antenne 2 et Canal +, sur l'écran de votre Thomson TO9+ ou MO6. Le combat pour vaincre l'ignoble Salamandar sera ter-
rible.

Cassez des briques sur votre PC ! Le célèbre **Arkanoïd,** adapté du jeu de café, est proposé par Imagine pour **PC et Compatibles** avec les limitations que l'on sait, quant aux couleurs disponibles. Heureusement, l'animation est tout à fait à la hauteur. A utiliser entre la rédaction de 2 pages de votre tableur favori !

Vu dans Arcades n°2, les **"Crazy Cars"** de Titus arrivent sur **Amstrad CPC.** Les graphismes en ont pris un coup, mais le mode 0 des CPC permet de conserver l'attrait des couleurs. L'animation reste correcte : il ne faut pas oublier que l'on est sur 8 bits ! Même remarque que sur Amiga : on aurait aimé rencontrer un peu plus d'adversaires. Pour s'offrir une traversée des USA en Mercedes...



The Guild of Thieves de Rainbird est disponible sur les **CPC 6128 d'Amstrad.** Ecrite par la même équipe que "The Pawn" (Magnetic Scroll), l'histoire devrait ravir tous ceux que la langue de Shakespeare ne rebute pas : ce sera, en France son seul handicap !

Après un succès mérité sur Amstrad CPC, **"H.M.S. Cobra"** de Cobra Soft, arrive sur **Atari ST.** Présenté dans une boîte où l'on trouve la panoplie complète du parfait commandant (carte, plotter-desk, règle graduée, compas), ce logiciel de simulation de combat naval se veut très réaliste et fourmille de détails tels que : évolution et effets de la météo, respect des heures de lever et coucher du soleil, annuaire des forces en présence (l'action se déroule en 1942). Bertrand Brocard a passé 3 ans pour réunir la documentation nécessaire à la programmation du logiciel (visite de navires de guerre, consultation des archives de la marine, etc.). Un bon résultat !

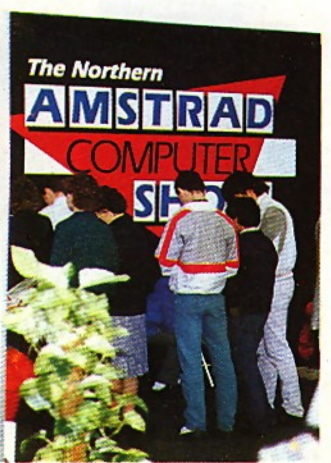
Computer AMSTRAD Show





Hello ! ● L'Angleterre friande de salons nous a invités au 8e Amstrad Computer Show qui se déroulait non pas à Londres mais à Manchester. Pourquoi cela, eh bien, parce que les "nordistes" voulaient à tout prix avoir "leur" expo. Leur souhait a été exaucé par la fée **Database publications** (qui est la société organisatrice). Or donc, le G. Mex Centre abritait sous ses arches les stands du To-Manchester et d'ailleurs. Parmi les exposants pas de grands éditeurs de jeux (je sais que c'est cela qui vous intéresse, petits garnements). En revanche, de nombreux revendeurs présentaient des étalages pleins à craquer de logiciels anciens ou récents (Dog fight par exemple) à des prix "show". On retrouvait les digitaliseurs de Rambo et d'**Electric Studio** qui traçaient sur l'écran des CPC et PCW l'image en mouvement des spectateurs admiratifs. De temps à autres, une musique synthétique retentissait : il s'agissait de Mike Beecher, bardé de machines à musique, qui donnait un récital sur piano électronique relié par une interface Midi à un 464. Autant dire qu'il y avait de l'animation autour du stand d'**Electromusic Research.** Beaucoup de fabricants de gadgets en tout genre également ; des housses plastiques pour les claviers fragiles et autres accessoires de rangement pour les disques. Et Amstrad, alors ? Bien sûr, la maison mère avait délégué des machines, et l'on pouvait admirer des PCW 9512 ainsi que les zoulis écrans du PC 1640. Un petit tour du côté de la cafétéria pour se reposer un peu et l'on plonge de nouveau dans la foule. **AMS** présentait ses produits de P.A.O. (ou Publication Assistée par Ordinateur) ainsi que des utilitaires disques et du dessin en 3D. Tiens, un logiciel de jeux Xor présenté par **Logotron.** Dans un coin se trouvaient 3 ordinateurs ayant peu de points communs avec Amstrad : un Amiga 2000, un Atari 1040 ST ainsi qu'un Archimèdes d'Acorn. Cette dernière machine possède un vrai 32 bits et utilise un jeu d'instructions restreint (RISC). Sur ces merveilles tournaient des démos époustouflantes. Arrêtez de baver ! C'est ici que se termine cet article. Au prochain A.C.S. !





■ OCEAN ■

Les fanatiques du jeu d'arcade connaissent vraisemblablement ces titres : Arkanoïd, Renégade,

Game Over. Tous ont un point commun, leur origine : la société Ocean. Puisque nous étions à Manchester pour **l'Amstrad Computer Show**, nous n'avions qu'à faire un saut au 6 Central Street, lieu des exploits océaniques. Pas de problèmes, nous avons été très bien accueillis, d'autant que cette journée était une "porte ouverte" à la presse informatique britannique.

Physiquement, il y a deux étages dans le bâtiment : le premier est réservé aux services administratifs, tandis que le sous-sol est occupé par les programmeurs. Je suppose que seule la seconde partie vous intéresse.

Alors voici : une équipe de 20 à 25 programmeurs se partagent 4 ou 5 jeux en simultanés. Le temps d'élaboration est de 4 mois environ, c'est court, (si, si !) car dans ce laps de temps, l'idée, le scénario, les graphismes, la musique et la programmation doivent être réalisés. Heureusement, les tâches sont réparties entre plusieurs spécialistes. Si les différentes versions sont élaborées en même temps, la seule machine sur laquelle s'acharnent les programmeurs fous est l'Atari ST celui-ci possède en effet des assembleurs bien plus souples que ceux existant sur les autres machines.



Il y a ensuite un transfert des données de l'Atari à l'ordinateur concerné grâce à une bidouille maison. Les prochains titres d'Ocean sont parfois tirés des jeux d'arcades classiques tels Arkanoïd ou Raston. Dans ce cas, les programmeurs et les graphistes ont à leur disposition une salle de jeux avec les véritables productions. En revanche, les programmes attendus sont originaux : **Platoon, Gryzor, Freddy Hardest.** Vous retrouverez bientôt ces titres sur vos propres machines.◆

AMSTRAD EXPO : VERSION 1987

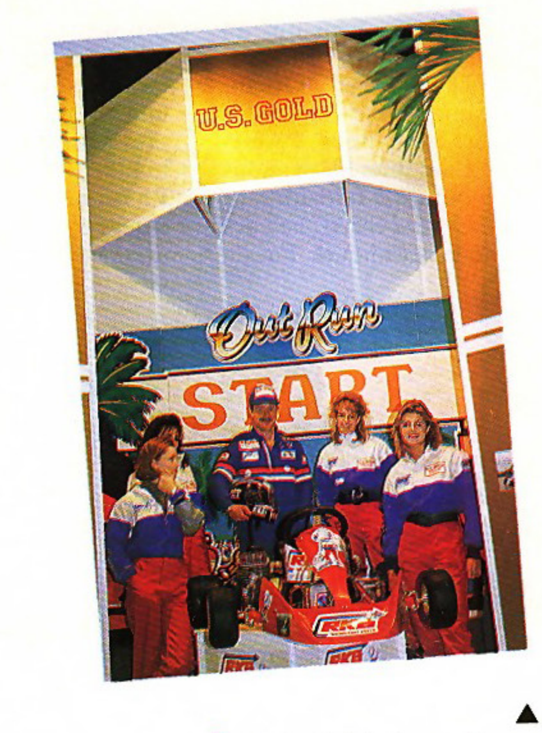
Cette année, Amstrad rimait avec immense puisque pas moins de 6000 m² avaient été réservés pour l'Amstrad Expo qui s'est déroulée au Parc des Expositions de la Porte de Versailles du 6 au 9 novembre derniers. Pour occuper tout cet espace, 90 exposants avaient répondu à l'appel. Tout semblait donc être pour le mieux et chacun se réjouissait de cette nouvelle exposition où il était annoncé 50 000 visiteurs... Seulement voilà, le compte n'est pas bon car nous n'avons pas pu constater une affluence démesurée durant ces quatre journées. Dans ce contexte somptueux, nous avons remarqué que la moyenne d'âge des visiteurs était plus élevée que dans d'autres expositions du même style.

Une explication à cet état de fait réside peut-être dans le fait qu'Amstrad a voulu orienter son expo vers le secteur professionnel de l'IBM PC et des Compatibles, ce qui ne semble pas avoir attiré énormément de monde. Malgré tout cela, les éditeurs de logiciels ludiques étaient là et bien là ; nous vous proposons de vivre quelques flashs grâce aux photos suivantes :

▬ parmi les grands éditeurs français, nous nous sommes retrouvés devant Ubi Soft qui nous a livré **l'œil de Set** et qui fera l'objet d'un banc d'essai dans le prochain numéro d'Arcades. ▶







Le stand de Cable réunissait à lui seul FIL, Ere Informatique, Cobra Soft et Infogrames. Chacun proposait ses futurs produits notamment les **mallettes de jeu** pour FIL, le logiciel **QIN**, grande aventure dans la Chine antique, pour Ere Informatique, l'annonce de **Turlogh le rodeur** pour Cobra Soft et celle de **Bob Morane** pour Infogrames. ▲

Microïds, quant à lui, se complaisait dans la simulation aussi bien intellectuelle avec **Play Bac** que sportive avec **Super Ski** et **Quad** dont vous trouverez les bancs d'essais exclusifs dans ce numéro.▶

▲

US Gold faisait quasiment toute l'animation de cette exposition avec son grand concours organisé sur Out Run auquel s'est associé le Racing Kart Buffo. Grâce au RKB, toutes les personnes sélectionnées se sont retrouvées au volant d'un Kart (un vrai !) pour une grande finale le 15 novembre dernier, grande journée dont nous vous livrons tous les secrets.

il fallait noter la présence de la toute nouvelle marque Go ! qui prend un départ fulgurant avec **Trantor** dont nous vous livrons le banc d'essai dans ce numéro... ▶



Cobra s'était fait une place de choix dans le château de Loriciels comme s'il voulait se mettre en position de force pour défendre le logiciel de jeu... Ce qui nous a permis de découvrir en toute tranquillité **Billy II** et de pouvoir assister à une démonstration de **Pharaon** brillamment effectuée par les auteurs venus tout droit du studio d'Annecy pour nous le présenter... Notez bien que cette nouvelle aventure est disponible dès la fin de ce mois de novembre ! ▶

JE M'VOYAIS DEJA...





DIMANCHE 15 NOVEMBRE, 8H30. Les autres sont déjà arrivés. Quels autres ? Les finalistes du Grand Prix US Gold pardi ! Ah ! J'oubliais, je ne me suis pas présenté : Christophe Roquet, 16 ans, un fan d'**OUTRUN**, vous savez le super jeu de café ! La semaine passée, à l'Amstrad Expo, j'étais l'un des mille participants au concours organisé par US Gold. Il a fallu se qualifier pour la finale, afin de courir aujourd'hui sur la piste du Racing Kart Buffo, sur l'un de ces petits engins à moteur qui m'ont tant fait rêver cette semaine. Hier, je suis venu m'entraîner un petit quart d'heure, histoire de ne pas paraître trop novice... Surtout, je ne dois pas me laisser déconcentrer par l'animation qui règne tout autour. Il faut dire que côté organisation : bravo ! C'est vraiment une super journée qui s'annonce... Dommage qu'il y ait tant de pluie ! Ça va être dur... Pourtant il faut gagner, coûte que coûte. Eh ! L'enjeu est de taille : un kart de compétition offert par US Gold et le RKB. **14H30 :** la finale approche. C'est sur une piste complètement trempée que nous allons prendre le départ, un par un sur le kart n°4. Finie la rigolade, il va falloir faire parler les chronos. Sinon, adieu le kart... Mon père me donne les derniers conseils avant que je ne mette mon casque. Deux tours de chauffe et... c'est parti ! Il faut que j'améliore le temps de Claude, détenteur actuellement de la pole position : deux minutes, cinquante-six secondes, cinquante-neuf centièmes. Ça va être très dur. Et cette pluie sur les lunettes ! Encore un virage à droite et c'est l'arrivée, le drapeau à damier s'abaisse, je passe devant la cellule de chronométrage ; verdict : deux, cinquante-et-une, quatorze ! Ça y est, je l'ai !

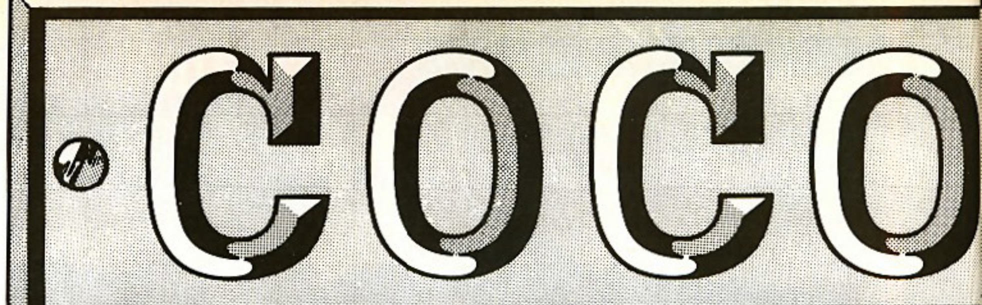


La presse informatique est là, on me mitraille de flashes, j'aurai ma photo dans Arcades...

Tiens, à eux maintenant... Je vais pouvoir assister au trophée des officiels : US Gold, la presse, les organisateurs de l'Amstrad expo. La pluie a redoublé. Plus mouillé qu'eux : tu meurs... Pour eux juste une coupe au vainqueur et pas de chronos officiels. monsieur Dernoedent, le chronométreur de la fédération, a rangé son matériel et se réchauffe un peu en attendant la remise des prix : une bonne soirée en perspective...







DU NOUVEAU DANS L'OUEST DE PARIS

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS Ø 45.01.67.28
Métro Argentine

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00
Métro Oberkampf

TOUS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H à 19 H

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C / D
DIX JEUX FANTASTIQUES	139/179
GAME, SET & MATCH	129/169
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N 2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
LIVE AMMO	110/169
BIG 4 VOL. 2	110/ ...
AMSTRAD GOLD HITS N 2	89/139
OCEAN ALL STAR HITS	89/139
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK 3	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139
KONAMI GREATEST HITS	89/139
THEY SOLD A MILLION	89/139
THEY SOLD A MILLION 2	89/139
THEY SOLD A MILLION 3	89/139
PACK LOGICIEL N. 4	145/175
ALTERNATIVE WORLD GAMES	89/145
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	/195
BUGGY BOY	95/145
BLUEBERRY	/195
BIVOUAC	125/190
BOB WINNER	145/169
BARBARIANS	95/135
CRAZY CARS	149/169
COMBAT SCHOOL	89/139
CLASH	/189
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEATH WISH 3	89/139
ENDURO RACER	89/139
FORTUNES DU FOOTBALL	190/210
FORTERESSE	145/190
GALACTIC GAME	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAME OVER	85/135
GAUNTLET 2	95/145
H.M.S. COBRA	230/350
IZNOGOOD	195/245
IRON HORSE	95/145
INDIANA JONES	95/145
JACKAL	95/145
JACK THE NIPPER 2	89/139
LES RIPOUX	190/210
L'ŒIL DE SETE	145/185
LE MAITRE DES AMES	/185
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/185
LE TALISMAN D'OSIRIS	145/190
LES DIEUX DE LA MER	145/195
MYSTERY OF THE NILE	95/160
MASK	95/145
MASK TWO	95/145
MARCHE A L'OMBRE	140/145
MARIO BROS	89/139
PIRATES	175/195
PROHIBITION	145/190
RYGAR	89/139
RENEGADE	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	89/145
SPY VS SPY 3	95/145
SURVIVOR	95/145
SAMURAI TRILOGY	89/145
SILENT SERVICE	90/139
STARGLIDER	145/195
THUNDERCATS	89/139
TOUR DE FORCE	95/145
THROME OF FIRE	89/145
TRANTOB	89/139
TUER N'EST PAS JOUER	95/145
TRAILBLAZER	89/139
VICTORY ROAD	89/139
WIZARD WARZ	89/139
WORLD CLASS LEADERBOARD	89/139
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C / D
GAME, SET & MATCH	129/169
LIVE AMMO	110/169
EPICS EPYX	95/145
STAR GAMES 2	89/145
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK TRIO	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139
POWER CARTRIDGE	470K
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145
ACE 2	95/149
ARKANOID	85/139
BUGGY BOY	95/145
BATTLE CHOPPER	120/169
BATTLE SHIPS	89/139
BUBBLE BOBBLE	95/145
BISMARCK	110/169
BATTLE CRUISER	/430
BARBARIANS	89/139
CAPTAIN AMERICA	95/145
COMBAT SHOOL	89/145
CHESSMASTER 2000	/390
CALIFORNIA GAMES	89/139
DONKEY KONG	89/139
DEATHWISH 3	95/149
DEFENDER OF THE CROWN	/169
DESTROYER	/145
ENDOURO RACER	89/139
FREDDY HARDEST	95/145
FLIGHT ADVANCED	/240
FLIGHT SIMULATOR II N. FR	/590
GALACTIC GAME	89/145
GRYZOR	89/139
GUILD OF THIEVES	/195
GAME OVER	89/139
GREAT ESCAPE	85/139
GRAND PRIX 500 CC	139/189
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET	89/139
HEAD OVER HEELS	85/139
INDIANA JONES	89/139
INFILTRATOR 2	89/145
JACK THE NIPPER 2	89/139
LAZER TAG	95/145
LAST NINJA	99/145
MYSTERY OF THE NILE	95/149
MAG MAX	89/145
PIRATES	145/185
QUE DEX	95/145
RENEGADE	95/145
RYGAR	95/145
RED L.E.D.	95/149
ROAD RUNNER	95/145
REVS +	120/
SIDE ARMS	89/145
SCARY MONSTERS	95/145
SUPER SPRINT	85/135
SOLOMON'S KEY	89/139
SUPER SOCCER	89/139
SLAP FIGHT	89/139
SAMURAITRILOGY	89/139
STARGLIDER	160/190
SILENT SERVICE	89/139
THUNDERCATS	95/145
TOUR DE FORCE	89/145
TRANTOR	89/139
TRACK & FIELD	95/149
TUER N'EST PAS JOUER	95/145
THE PAWN	/199
ULTIMA 1	/260
ULTIMA 3	/260
ULTIMA 4	/260
VICTORY ROAD	89/139
WIZARD WARZ	89/145
WATER POLO	95/149
WARGAME CONSTRUCT. SET	/240
WORLD CLASS LEADERBOARD	95/169
WONDERBOY	89/135
WIZBALL	99/149
WORLD GAMES	95/145
X 15	95/149

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
BEST OF ELITE 2	95
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL. 2	95
KONAMI'S COIN UO HITS	95
THEY SOLD A MILLION 3	95
ARKANOID	89
AVENGER	89
BALL BREAKER	95
CALIFORNIA GAMES	89
CAPTAIN AMERICA	95
COMBAT SHOOL	89
DEATH WISH 3	89
DRAGON'S LAIR	99
DRAGON'S LAIR 2	99
ENDURO RACER	99
FREDDY HARDEST	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
GRYZOR	89
GUADALCANAL	95
GAME OVER	95
INDIANA JONES	95
JACK THE NIPPER 2	95
MASK	89
QUARTER	95
RED LED	95
RYGAR	89
RENEGADE	95
ROAD RUNNER	95
SIDE ARMS	95
SAMURAI TRILOGY	95
SUPER SPRINT	95
STARGLIDER	170
SILENT SERVICE	95
THUNDERCATS	89
TRANTOR	95
TANK	95
THE PAWN (128 K)	149
WIZARD WARZ	95
WORLD CLASS LEADERBOARD	95
WONDERBOY	95
WORLD GAMES	89
XECUTOR	95
3D GAME MAKER	95

ATARI XL /XE

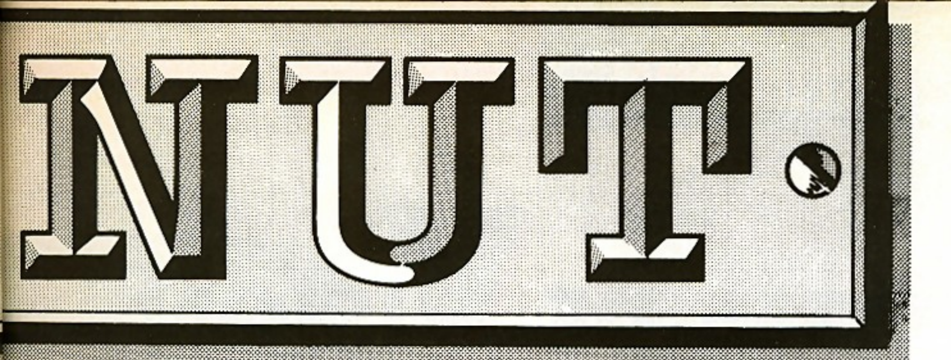
COMPILATIONS	C / D
ATARI ACES	95/
ARCADE CLASSICS	95/
PLATFORM PERFECTION	95/
SHOOT EM UP	95/
ARKANOID	95/145
AIRWOLF	95/
CONFLICT IN VIETNAM	150/190
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
DEEPER DUNG. (EXT. GAUNT.)	69/129
GREEN BERET	95/
HEAD OVER HELLS	89/145
HARDBALL	95/145
INTERNATIONAL KARATE	95/149
L'ENIGME DU TRIANGLE	/190
LEADER BOARD	95/145
NINJA	69/
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
RAID OVER MOSCOU	95/145
SPINDIZZY	95/145
SOLO FLIGHT 2	95/145
SILENT SERVICE	95/145
SPY V SPY II	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169
TRAILBLAZER	95/145

APPLE

AUTODUEL	390
ALTERNATE REALITY	290
A.R. THE DUNGEON	290
BATTLE IN NORMANDY	390
BARD'S TALE	390
BARD'S TALE 2	490
BLACK CAULDRON	350
BATTLE CRUISER	590
BLUE POWDER. GREY SMOKE	490
COMMANDO	320
CHESSMASTER2000	390
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	360
ETERNAL DAGGER	350
EXCALIBUR QUEST	210
EARTH ORBIT STATION	350
GLOBE TROTTER	210
GUILD OF THIEVES	250
FLIGHT SIMULATOR2	490
F15 STRIKE EAGLE	230
H.M.S. PEGASUS	390
INFILTRATOR	390
JET	490
SCENERY DISK N. 1	230
SCENERY DISK N. 2	230
SCENERY DISC N. 3	230
SCENERY DISC N. 4	230
SCENERY DISK N. 5	230
SCENERY DISK N. 6	230
SCENERY DISK N. 7	260
SCENERY DISK JAPAN	230
SCENERY DISK SAN FRANCISCO	230
KILLED UNTIL DEAD	350
KARATEKA	320
KING QUEST 1	390
KING QUEST 2	390
KING QUEST 3	390
KUNG FU MASTER	190
LODE RUNNER	350
LUNAR EXPLORER	290
LA CITE PERDUE	210
LITTLE COMPUTER PEOPLE	390
LA GESTE D'ARTILLAC	290
MOVIE MAKER	240
MRS PACMAN	130
MURDER ON MISSISSIPI	290
MARBLE MADNESS	350
MOEBIUS	520
NEWSROOM	290
NATO COMMANDER	290
OGRE	290
PACMAN	190
PHANTASIE 1	390
PHANTASIE 2	390
PHANTASIE 3	390
PORTAL	390
ROADWAR 2000	290
RAD WARRIOR	210
ROADWAR EUROPE	450
SKY CRAZED	250
SPINDIZZY	190
SUPER BOULDERDASH	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	240
SPY VS SPY	190
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	290
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
TRIPLE PACK	190
TRILOGY OF APSHAI	190
THE PAWN	260
UNDER FIRE	540
ULTIMA 1	290
ULTIMA 3	490
ULTIMA 4	740
WORLD CLASS LEADERBOARD	350
WINTER GAMES	260
WIZARD CROWN	350

ATARI 520 /1040 STF

IRON LORD	N.C.
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	245
ADDICTA BALL	169
AMAZON	249
ANNAL DE ROME	195
ARKANOID	145
ALTAIR	275
ARTICFOX	310
AUTODUEL	290
ALTERNATE REALITY	290
BLUEBERRY ET LE SPECTRE	245
BUBBLE GHOST	195
BARD'S TALES	290
BARBARIAN (PSYNOSIS)	199
BARBARIAN (PALACE SOFT.)	169
BOULDERDASH CONST. SET	190
BOB WINNER	190
BALANCE OF POWER	295
CHOPPER X	160
COLONIAL CONQUEST	390
CHESSMASTER 2000	350
CRISTAL CASTLE	190
CHAMPIONSHIP WRESTLING	240
DEFENDER OF THE CROWN	285
FARENHEIT 451	249
F15 STRIKE EAGLE	195
FLIGHT SIMULATOR II	
C/ MONOCHROME	430
GAUNTLET	225
GOLDRUNNER	225
GOLDEN PATH	190
GUILD OF THIEVES	240
GRAND PRIX 500 CC	190
HOLLYWOOD POKER	180
HARDBALL	250
IMPACT	195
INDIANA JONES	195
JEWELS OF DARKNESS	190
KNIGHT ORC	240
KARATE KID 2	240
KING QUEST 2	295
KING QUEST 3	350
LA HANSE	290
LEADER BOARD	245
MISSING ONE DROID	140
MACH 3	195
MEURTRES EN SERIE	245
MARBLE MADNESS	290
MISSION	195
MARCHE A L'OMBRE	195
MISSION ELEVATOR	195
MORTVILLE MANOR	195
METRO CRCSS	225
NINE PRINCES IN AMBER	249
PHŒNIX	249
PERRY MANSON	249
PIRATES OF BARBARY COAST	149
PROHIBITION	245
PHANTASIE	310
PHANTASIE 2	310
PHANTASIE 3	310
PAWN	225
ROAD RUNNER	210
ROADWAR EUROPA	249
ROADWAR 2000	249
SENTINEL	195
SAPIENS	195
S.D.I.	289
STRIKE FORCE HARRIER	245
STAR GLIDER	239
SILENT SERVICE	239
TERRORPODS	245
THE LAND OF LOUNGE LIZARD	445
TRACKER	195
T.N.T.	195
TONIC TILE	245
TRAILBLAZER	245
TURBO GT	180
ULTIMA 3	290
WINTER GAMES	220
WORLD GAMES	220
10TH FRAME	245
3D GALAX	195





1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

" POUR LES FETES, L'EQUIPE COCONUT VOUS FAIT DES CADEAUX ! REGARDEZ LA COLONNE PROMOTIONS !

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	990
OFFRE SPECIALE N. 1: CONSOLE SEGA + OUT RUN + SPACE HARRIER + ROCKY + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	1 699
OFFRE SPECIALE N. 2: CONSOLE SEGA + CHOPLIFTER + ENDURO RACER + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	1 399
OFFRE SPECIALE N. 3: CONSOLE SEGA + PISTOLET PHASER + MARKSMAN SHOOTING + TRAP SHOOTING + SAFARI HUNT + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	1 399
PISTOLET PHASER + **– MARKSMAN SHOOTING** **– TRAP SHOOTING** **– SAFARI HUNT**	449

JEUX :

ALEX KIDD	209
ACTION FIGHTER	209
ASTRO WARRIOR / PIT POT	209
BLACK BELT	209
CHOPLIFTER	209
ENDURO RACER	209
F16 FIGHTER	159
GANGSTER TOWN	209
GHOST HOUSE	159
MY HERO	159
OUT RUN	259
FANTASIE ZONE	209
PRO WESLING	209
QUARTER	209
ROCKY	259
SECRET COMMAND	209
SUPER TENNIS	159
SPACE HARRIER	259
SHOOTING GALLERY	209
TEDDY BOY	159
TRANSBOT	159
THE NINJA	209
WORLD SOCCER	209
WORLD GRAND PRIX	209
WONDERBOY	209

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO + 2 JOYSTICKS + CABLE PERITEL + SUPER MARIO BROS	1 190
CONSOLE NINTENDO DE LUXE: + ROBOT R.O.B. + PISTOLET A RAYONS + 2 JOYSTICKS + CABLE PERITEL + GYROMITE + DUCK HUNT	1 990
OFFRE SPECIALE N. 1: CONSOLE NINTENDO + BALLOON FIGHT + CLU CLU LAND + ICE CLIMBER + SUPER MARIO BROS + 2 JOYSTICKS + CABLE PERITEL	1 899
OFFRE SPECIALE N. 2: CONSOLE NINTENDO + SOCCER + TENNIS + SUPER MARIO BROS + 2 JOYSTICKS + CABLE PERITEL	1 650

JEUX :

BALLOON FIGHT	239
CLU CLU LAND	239
DONKEY KONG	239
DONKEY KONG JR	239
DONKEY KONG 3	239
EXITEBIKE	239
GOLF	239
ICE CLIMBER	239
KUNG-FU	239
MARIO BROS	239
MACH RIDER	239
PRO WRESLING	239
POPEYE	239
PINBALL	239
SLALOM	239
SUPER MARIO BROS	239
SOCCER	239
TENNIS	239
URBAN CHAMPION	239
VOLLEY BALL	239
WRECKING CREW	239

JEUX POUR PISTOLET A RAYONS :

HOGAN'S HALLEY	239
WILD GUN MAN	239

AMIGA

ARTICFOX	290
ALTERNATE REALITY	290
AUTODUEL	390
AEGIS ANIMATOR	990
AEGIS DRAW	890
BALANCE OF POWER	460
BARBARIANS	249
BARD'S TALES	460
CRAZY CARS	290
CHESSMASTER 2000	390
DEJA VU	430
DEFENDER OF THE CROWN	390
DELUXE MUSIC CONST. SET 2.0	790
DELUXE PAINT 2	850
DELUXE VIDEO 1.2	850
FAERY TALES ADVENTURE	430
FIRE POWER	290
FLIGHT SIMULATOR 2	430
SCENERY DISK N. 7	230
SCENERY DISK N. 11	230
GRAND SLAM TENNIS	430
GOLDRUNNER	280
GUILD OF THIEVES	245
HALLEY PROJECT	430
HOLLIWOOD HIJINK	360
IMPACT	169
IMAGES	890
KARATE KID 2	249
KING QUEST 1	290
KING QUEST 2	390
KING QUEST 3	390
KNIGHT ORC	190
LEADER BOARD	245
LEISURE SUIT LARRY	390
LITTLE COMPUTER PEOPLE	350
LATTICE C	1 400
MARBLE MADNESS	195
MARBLE MADNESS	195
MUSIC STUDIO	320
MCC PASCAL	990
OGRE	245
PHANTASIE	290
PHANTASIE 3	345
PLUTOS	169
RETURN TO ATLANTIS	290
ROADWAR 2000	345
S.D.I.	390
SARGON 3	390
SHANGAI	245
SILENT SERVICE	245
SINBAD	390
SKYFOX	290
SPACE QUEST	345
STARGLIDER	245
STRIP POKER	190
TERROR PODS	245
TEST DRIVE	390
THE PAWN	245
ULTIMA 3	260
UNINVITED	390
VIDEO VEGAS	290
VIDEOSCAPE 3 D	1 790
WINTER GAMES	245
WORLD GAMES	245

PROMOTIONS

JOYSTICKS :

ATARI, AMSTRAD, COMMODORE, SPECTRUM... :

QUICK SHOT 2	49
CAPTAIN GRANT	59
SWITCH JOY	99
TAC 3	109
SLICK STICK	110
SPEED KING	119
QUICK SHOT 2 TURBO	129
PROFESSIONAL	139
SUPER PROFESSIONAL	149
PROFESSIONAL TRANSPARENTE	170
PRO 5000	159
3 WAY WICO	320
TERMINATOR (GRENADE)	189

IBM :

QUICK SHOT X	189

DISQUETTES GRANDES MARQUES :

ATARI ST / AMIGA / ... :

10 DISQUETTES 3"5 SF / DD	99
10 DISQUETTES 3"5 DF / DD	120
BOITE RANGEMENT 40 DISQ	79

C64 / APPLE / ATARI XE / ... :

10 DISQ. 5"1/4 NEUTRES	39
10 DISQ. 5"1/4 SF/DD	69
10 DISQ. 5"1/4 DF/DD	99
BOITE RANGEMENT 50 DISQ	89

AMSTRAD CPC :

10 DISQUETTES 3"DF/DD	190

DIVERS :

TAPIS SOURIS	99
HOUSSE U.C. ATARI ST	99
HOUSSE MONITEUR ST	99
PROLONGATEUR DE JOYSTICK	69
DOUBLEUR DE JOYSTICK (CPC)	69

THOMSON :

NOMBREUSES PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS

COCONUT C'EST AUSSI LA HIFI, L'AUDIO, LA VIDEO. (PLATINE LASER COMPACT DISC : 990 F T.T.C.)

MATERIEL

ATARI ST :

U.C. :	
520 STF	2 990
520 STF + MONITEUR MONO	4 480
520 STF + COULEUR SC1 224	5 490
520 STF + COULEUR 8 801	4 990
1040 STF	4 990
1040 STF + MONITEUR MONO	5 990
1040 STF + COULEUR 8801	6 990
1040 STF + COULEUR SC1224	7 490
1040 STF + COULEUR 8832	7 990
MEGA ST 2 MONOCHROME	9 450 HT
MEGA ST 4 MONOCHROME	12 450 HT

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA	1 990
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA	4 990

MONITEURS ATARI :

MONOCHROME SM 125	1 590
COULEUR SC 1425	2 590
COULEUR SC 1224	2 990

AMIGA :

AMIGA 500	4 690
AMIGA 500 + MON. COULEUR	6 690

MONITEURS COULEUR PHILIPS :

– 8801	2 490
– 8832 (COUL. + MONO + TTL)	3 490

IMPRIMANTES :

ATARI SMM 804	1 990
STAR NL10 + INTERFACE ST	2 890
STAR NL10 + INTERFACE C 64	2 890
STAR NL10 + INTERFACE IBM	3 450
STAR NB 24/10	7 990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM 804	79
RUBAN ENCREUR NL 10	79

COMITES D'ENTREPRISES ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150 FF.

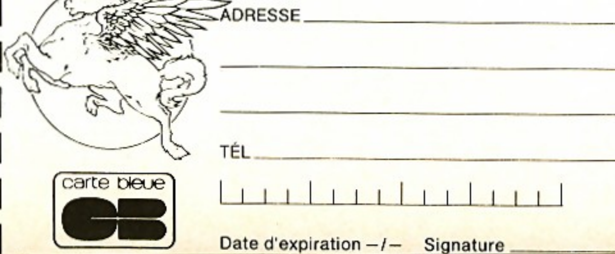
RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris



NOM ________

ADRESSE ________

TÉL ________

carte bleue CB

Date d'expiration –/– Signature ________

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ...... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer ......
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B.

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL ☐ AMSTRAD ☐ APPLE ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM

LES LUNETTES DE VISION 3D SEGA

Depuis longtemps, il manque à la télévision, comme au cinéma d'ailleurs, cette fameuse 3e dimension qui donne tout le relief à la vie. Des tentatives ont été faites dans plusieurs domaines, notamment avec des lunettes bicolores : jamais les résultats n'ont été bien fameux.

Heureusement, l'électronique est venue au secours de l'art graphique : la perception du relief sur une image de télévision est désormais possible. Quel plaisir pour les yeux ! Sega a su en profiter et propose un adaptateur 3D pour sa console. Les premiers jeux en relief arrivent sur le marché : une petite révolution !

Les premiers jeux en relief : une petite révolution !

Et ça marche comment, tout ça ? Le Docteur Tournevis a tenté de vulgariser l'explication. Nos yeux perçoivent du monde extérieur 2 images qui sont légèrement différentes, un peu comme si l'on photographiait un paysage en décalant latéralement, de quelques centimètres, la position de l'appareil. Faites l'expérience : fixez un objet et fermez alternativement chaque œil. Il n'apparaît pas au même endroit et vous ne le voyez pas sous le même angle. Les informations transmises par nos yeux arrivent au cerveau qui commande la superposition.







Si, sur un écran, on affiche en les faisant rapidement alterner, deux images aux différences soigneusement calculées, on obtient... un résultat incohérent ! L'image finale est totalement brouillée. Si l'on synchronise avec l'affichage de ces 2 images l'ouverture et la fermeture respectives des 2 yeux (je vous vois d'ici cligner de l'œil !) avec beaucoup de dextérité (d'où l'expression, se mettre le doigt dans l'œil) on n'arrive... à rien ! Pensez donc, il faudrait aller très vite le tout en parfaite synchronisation avec le balayage de l'écran et l'affichage des images.
Au secours, la technique ! J'arrive ! Pour occulter très rapidement les yeux, les ingénieurs ont mis au point des lunettes dont les "verres" sont constitués par des "cristaux liquides", vous savez, ces fameux afficheurs qui équipent certaines de nos montres. Ils ont la particularité de s'obscurcir sous l'effet d'une tension électrique. Ça y est : le tour est joué. Si, pendant l'affichage de l'image 1, on cache l'œil gauche en polarisant le verre de gauche, on ne voit plus que par l'œil droit. Quelques millisecondes après, on fait la même chose avec l'image 2 en cachant l'œil droit : seul l'œil gauche la perçoit. L'électronique synchronise le tout sur l'affichage alternatif des images, très rapidement. Le relief apparaît, saisissant de réalisme !

Les objets semblent crever l'écran !

Contre-indications ? Les gens qui sont affectés de défauts de convergence ne pourront pas profiter de l'effet produit. En outre, ils fatigueront très vite. Gare aux maux de tête... Quant aux petits enfants, leur champ de vision n'étant pas adapté à la taille de lunettes, ils ne verront probablement pas de différence. Dommage pour eux !

Pour tous les autres, c'est fantastique. Les objets semblent positionnés dans l'espace. S'ils sont mobiles et que les programmeurs l'ont voulu ainsi, ils peuvent donner l'illusion de crever l'écran !
Sega possède là un indiscutable avantage sur ses concurrents. Il ne reste plus qu'à développer des jeux utilisant cet accessoire.
Le premier en date est "Missile Defense 3D" qui fait appel à la fois aux lunettes et au light phaser (pistolet).
On aimerait voir rapidement une simulation de combat aérien ou une course automobile tirant parti du relief. Ce serait super !
Quant à Marcel, notre Rédacteur en Chef de PCompatibles Magazine, il ne rêve que d'une chose : un logiciel faisant appel aux charmes indiscutables et palpables de Samantha Fox. Si Sega pouvait l'entendre ! ◆

Quelques conseils d'utilisation

- N'abusez pas des jeux faisant appel aux lunettes : la fatigue se fera sentir assez rapidement.
- Les lunettes sont fragiles donc attention aux mains des enfants.
- Les cristaux liquides sont sensibles au soleil : éviter de laisser les lunettes en pleine lumière.
- Evidemment, manipulez-les avec soin et évitez de les rayer.
- La cartouche qui permet la connexion des lunettes se branche sur l'entrée "carte" de la console. Manipulez-la avec douceur : les contacts sont très fragiles.
- Prix : 530 F environ.

SLALOM

Simulation de ski



Le parc de la Vanoise, Courchevel, Pralognan, tant de noms qui sont pour moi synonymes de vacances. Je les connais toutes ces randonnées entre le Lac des Vaches et la Grande Casse, parmi les timides marmottes et la soldanelle, cette superbe fleurette violette. Mais cette année, j'ai décidé de revenir en Savoie pendant l'hiver. J'ai loué un petit chalet aux pieds des pistes, j'ai acheté une super combinaison, un blouson en duvet d'oie, bref, me voilà parée pour le grand nord.

Ce matin, très tôt, je suis passée louer des skis pour la semaine, j'ai pris une carte d'abonnement pour les remontées mécaniques : maintenant, il ne me reste plus qu'à skier.

Bon, voyons, piste verte ? Oh, non ! J'ai horreur de cette couleur. Tiens, une rouge ! Si je la prends on va encore me dire que je fais de la politique alors... Bon allez, je prends la noire. En plus, la queue au départ du télésiège est nettement moins importante pour la noire, c'est bon signe... Un peu plus tard... Ça y est ! Je glisse ! Quelle joie ! Et c'est si facile ! Oh, la, la ! Un virage ! Comment fait-on pour tourner avec ses planches aux pieds ? Maman ! Un sapin... Je me souviens les avoir vus à la TV, ils donnent un petit coup de hanche et hop, le virage est négocié. Pardon ? Mais non, ce ne sont pas les sapins que j'ai vus à la TV ! Suivez un peu ma pensée... Je parlais des champions de ski...

Au fait mon sapin ? Où est-il passé ? Tiens je l'ai évité. Balaise la nana ! Après tout, ce n'est pas si dur que ça le ski. Mais, qu'est-ce qu'il m'arrive ? Je suis seule à skier dans cet endroit, il n'y a aucune trace et la neige est toute molle... Oh, mais je m'enfonce... Ahhhh ! Me voilà les skis en l'air, la tête en bas... Je sens que je vais retomber avec fracas.

Le lendemain...

Ça y est, on m'a plâtré le coude ce matin, je vais pouvoir regagner le chalet et regarder, de ma fenêtre, les pistes enneigées. J'ai appris par le chirurgien que la piste noire est réservée aux "pros". A bien réfléchir, je m'en serais presque doutée... J'y reviendrai peut-être l'année prochaine et cette fois j'essaierai les vertes...

Testé sur NINTENDO ■





Fiche technique

Les décors sont jolis sans être variés. Le graphisme et l'animation sont assez bien réalisés, les bruitages géniaux. La piste est jalonnée d'obstacles en tous genres (sapins, bonshommes de neige, drapeaux, skieurs et luges) : de quoi vous déséquilibrer plus d'une fois ! Les affichages du chrono et de la vitesse instantanée sont chouettes ; de plus, un voyant lumineux vous indique votre position sur la piste. C'est vraiment dommage que les joysticks Nintendo soient si peu maniables car cela limite considérablement la prise en main du jeu et risque de fatiguer le joueur, mais celà n'ôte rien aux qualités du logiciel.

MACH RIDER

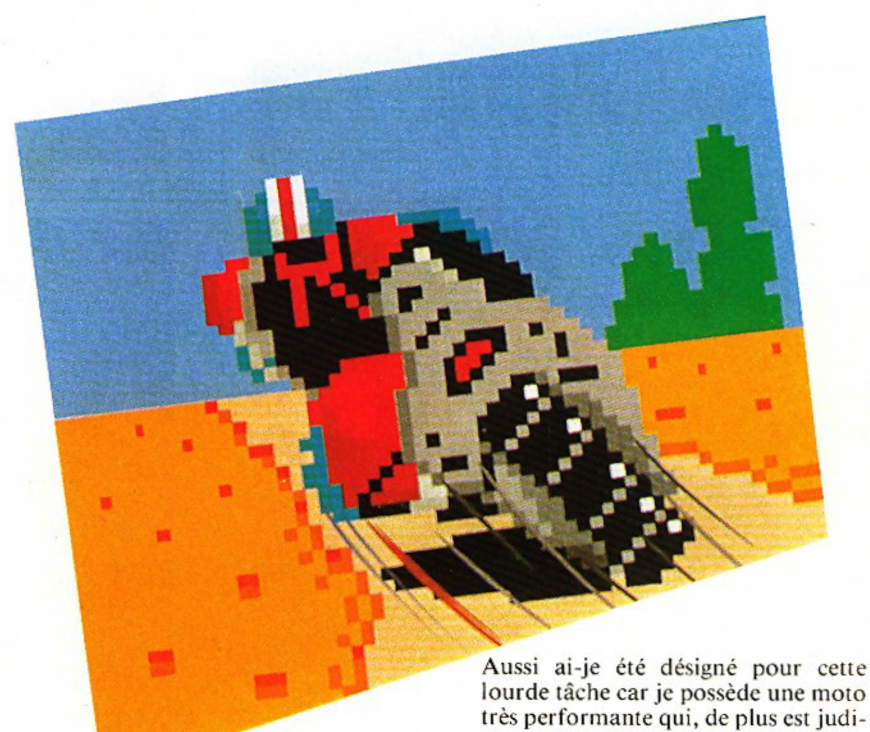
Arcade



Vingt kilomètres... C'est tout... C'est tout et pourtant cela me paraît aussi impossible que de devoir déplacer l'Everest... La prédiction du grand sage l'avait annoncé mais personne n'y croyait. Pensez, en début de ce vingt-et-unième siècle, nul n'imaginait que l'on pouvait encore lire dans les astres...
Hélas, aujourd'hui, nous ne pouvons que nous incliner devant cette prévision. Il nous avait dit que la planète courait de graves dangers, que des envahisseurs aux formes humaines viendraient bientôt, armés avec soin et technologie.

C'est arrivé ! Ils sont là et sèment la terreur sur tous les continents... Un seul moyen : aller déclencher la bombe anti-envahisseurs située à vingt kilomètres d'ici. En effet, des savants fous avaient suivi la prédiction à la lettre et s'étaient employés à mettre au point une redoutable arme, sans aucun effet néfaste sur l'équilibre animal et végétal de la planète mais avec un considérable pouvoir destructeur pour les non-terriens.

Afin de parvenir à la cachette de la bombe, il est nécessaire d'être équipé d'un véhicule hyper-rapide, facile à contrôler et à piloter même dans les conditions les plus déplorables.



Aussi ai-je été désigné pour cette lourde tâche car je possède une moto très performante qui, de plus est judicieusement armée. A moi de rétablir l'ordre sur la planète... Mais auparavant, il va me falloir parcourir ces vingt kilomètres sans périr sous le feu ennemi et cela dans les plus brefs délais... Encouragez-moi ! J'en ai bien besoin...

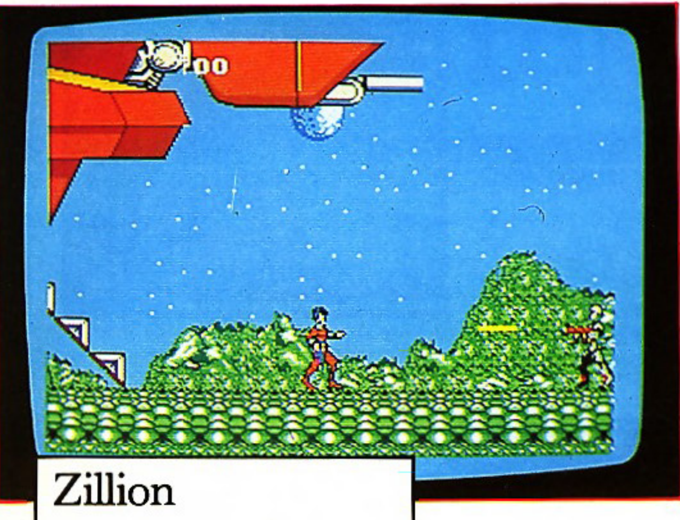

Testé sur NINTENDO ■



Fiche technique

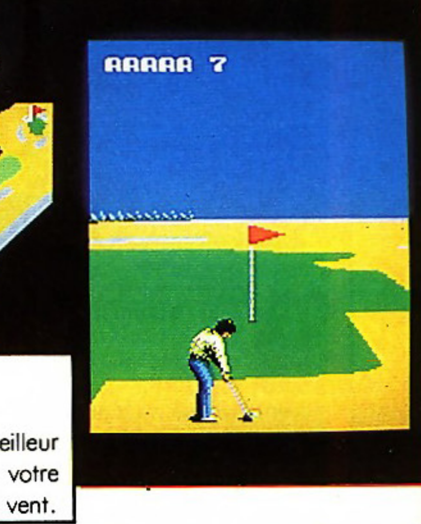
Circulez à toute vitesse sur une piste jonchée de détritus et de tâches d'huile, tirez sur tout ce qui bouge et évitez les chutes au cours desquelles vous éclaterez en mille morceaux : voici le programme de ce logiciel somme toute assez banal. Rien de bien enivrant dans ce jeu où le graphisme, l'animation et les effets sonores sont loin d'atteindre de super performances. Sans doute un jeu dont on se lassera dès que l'on aura atteint le but deux ou trois fois.

SEGA, UN CERVEAU QUI A SU



Zillion

Délivrez vos compagnons et dirigez-les pour détruire le camp ennemi. Chaque fois que vous changez de personnage, vous entrez dans un monde nouveau.



Great Golf

Sur un 18 trous faites le meilleur par. Choisissez votre club, votre direction, mais attention au vent.



Control Stick

Le joystick des joueurs exigeants.
Allez encore plus loin.

Quartet

Abattez vos ennemis et rapportez le trésor perdu de votre colonie spaciale. Vous pouvez jouer à deux dans cette aventure à suspens.



NOUVEAU

Missile 3 D

Se joue avec les lunettes 3D + le pistolet. Votre mission est d'arrêter avec votre laser les missiles nucléaires en pleine course.



Lunettes 3 D

Enfin le relief sidérant de réalisme. Votre écran rentre dans une autre dimension.

Distributeurs cartouche:

VISUEL PLUS
10, rue Louis Vicat 75015 PARIS
(1) 45 30 29 67

DPMF Diffusion
6, rue de Bellevue 92100 BOULOGNE
(17 48 25 79 15

EN VENTE:
AUCHAN
BHV
BOULANGER
CARREFOUR
CASINO
CONFORAMA
CONTINENT
CORA
EUROMARCHE
FNAC
HYPERALLYE
MAJUSCULE
MAMMOUTH
PLEIN CIEL
et chez votre revendeur habituel

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF:
MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA
55, av. Jean Jaurès 75019 PARIS
- (1) 42 03 37 37

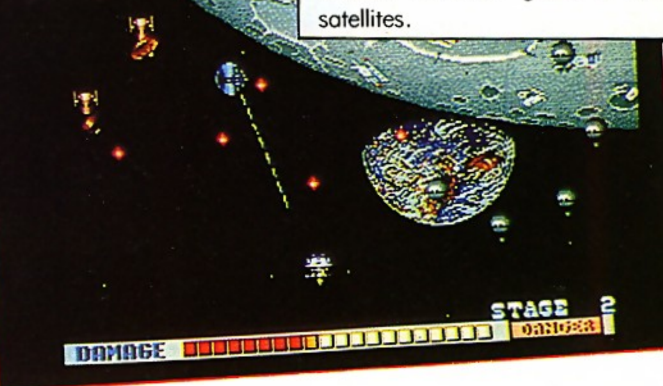
BIEN S'ENTOURER





Gangster Town

Agent du FBI vous pourchassez un gang dans des courses poursuites en ville, dans des bars et des night-clubs.



SDI

La guerre des étoiles version défense américaine. Détruisez les missiles adverses grâce à vos satellites.

Out Run

Une course folle en Californie au volant d'une Ferrari. Le best-seller des jeux d'arcades.

DISPONIBLE

SCORE
START

Pistolet Light Phaser

Visez juste. 3 jeux sont offerts avec le pistolet.



LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

FANTASY ZONE

Arcade



La guerre est noire, la guerre est grise, les armements sont tristes, la guerre est laide... Voilà ce que l'on pense nous autres terriens... Pourtant, si nous allions faire un tour dans une autre galaxie, nous serions surpris sans aucun doute...

Tenez, l'autre jour, j'ai suivi avec grand intérêt un reportage concernant la guerre des Malouines. Oh pardon ! Mon crayon est vraiment indiscipliné en ce moment. Il écrit ce qui lui passe par la tête (parce qu'il a une tête... mon crayon...). Je disais donc que j'ai suivi un reportage concernant la guerre de Fantasy Zone. Comment ? Vous ne connaissez pas ce pays ? Si, rappelez-vous, ce beau pays tout en sucres d'orge et en bonbons acidulés ! Ça y est, ça vous revient en mémoire ? Parfait. Eh bien, depuis l'effondrement du système monétaire intergalactique (le lait étant la monnaie d'échange alors en vigueur) ; d'ailleurs, il apparaît dans l'éthymologie du mot galaxie. Vous voyez que là-bas rien n'était choisi au hasard.

Où en étais-je ? Ah oui ! L'effondrement du lait... Depuis lors, une impitoyable guerre oppose les habitants de Fantasy Zone et les horribles ennemis (mon crayon vient encore de se permettre une stupidité, je ne lui ai jamais demandé d'écrire "horribles ennemis", les ennemis sont par définition d'horribles créatures... Bon, ça passe pour cette fois mais, je l'avertis que s'il se permet encore une fantaisie du genre, je le vire. Non mais ! De toutes façons, il y a des tas de crayons bien plus obéissants qui attendent sagement au fond de ma trousse, alors attention...).

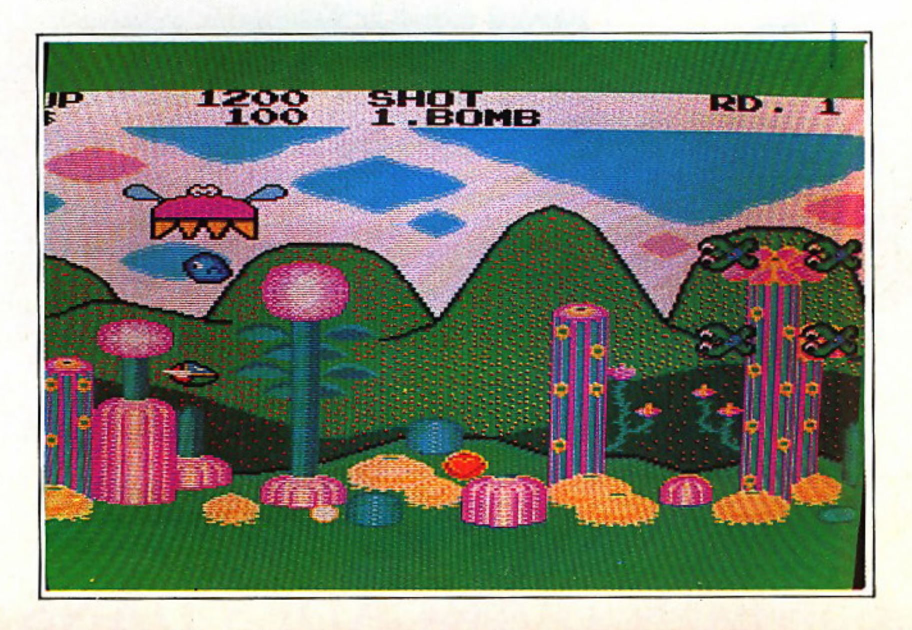


Heureusement que Fantasy Zone possède parmi ses habitants le super héros Opa-Opa. A lui seul, il va tenter (et pourquoi pas y parvenir ?) de libérer son beau pays de sucrerie de l'emprise de ces affreux individus que sont les Quili-Quili, Thaya-Thaya et autre Onyama. Oui, je sais que ça ne fait pas très sérieux mais, y a-t-il quelques chose de bien sérieux dans ce pays des merveilles d'Opa-Opa ?

Testé sur SEGA ■

Fiche technique

Un maximum de colorants pour un mini défenseur de la Fantasy Zone, des ennemis presque rigolos, une ambiance très fête foraine (il faut dire que la musique y est pour quelque chose...) ; bilan : on se croirait devant une vitrine de marchand de bonbons.
Enfin un jeu délassant (sauf pour le poignet) avec un graphisme et une animation bien mignons. Fantasy Zone, une bataille intergalactique très originale : ici, les vaisseaux ressemblent à des hamburgers, les ennemis à des bonbons aux formes et couleurs des plus variées. Tirer sur tout ce qui bouge, larguer les bombes et ramasser des pastilles d'énergie, mais le tout dans un rêve acidulé : très original !





TAITO
COIN-OP
RENEGADE
FEAR
REBEL
WITHOUT A CAUSE?
Dans le monde du vigilante, où la vie ne tient qu'à un fil, il n'y a pas d'endroit pour reprendre haleine, il n'y a pas de temps pour réfléchir — il faut rester en éveil — la mort est toujours aux aguets. Des passages souterrains de la ville aux ghettos de la pègre, vous rencontrerez toujours les disciples du mal qui ont pour mission d'exterminer le seul homme sur terre qui ose les braver — le RENEGADE.
Une conversion stupéfiante du jeu d'arcades à succès de Taito, avec toutes les caractéristiques de la version originale est maintenant disponible pour votre ordinateur.
JOUEZ AU RENEGADE . . . SOYEZ MECHANT!
imagine
..the name of the game
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



ACTION FIGHTER

Arcade

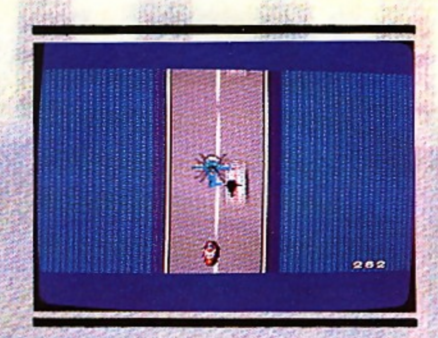
Vous possédez le permis moto, vous avez soif d'aventures ? L'Agence X vous attend... C'est à cause de cette annonce parue dans le canard local que je suis le nez par terre en ce moment...

Soif d'aventures... bien sûr... Quel jeune n'a pas un jour rêvé de jouer les James Bond 007 ? En tout cas, je n'avais pas songé une seule seconde me retrouver impliqué dans une mission casse-pipe avec un seul mot d'ordre : foncer.

Je vous explique : après avoir été engagé dans la fameuse agence, on me convoqua pour me donner ma mission. Oh, rien de bien compliqué. Je devais acheminer, jusqu'à un lieu déterminé, des films d'espionnage cachés quelque part sur ma moto : je ne savais même pas où...

Je ne le sais toujours pas d'ailleurs... J'espère que ça n'était pas dans le réservoir car il vient d'exploser au moment de ma chute. Je ne sais pas s'il a reçu une balle ennemie ou s'il a explosé tout seul mais le fait est que je suis le nez sur le bitume, la jambe gauche coincée sous la bécane...

Est-ce que je savais moi que je me ferais attaquer par des tas d'ennemis avec des véhicules hyper rapides ? C'était pas dit dans l'annonce... "Soif d'aventures" qu'elle disait, pfff... parlons-en de l'aventure ! Vautré par terre, la tête au ras d'un rail de sécurité en voilà une aventure... On m'avait même dit que ma moto pouvait se transformer en voiture de course ou en avion. C'est bidon tout ça ! Ah ? Vous avez réussi dans votre précédente mission et vous êtes toujours vivant ? C'est que je dois être vraiment mauvais alors... En tout cas dans le contrat, j'avais signé pour cinq missions. Tant pis pour eux, ils chercheront un autre assoiffé d'aventures pendant que je me remettrai tout doucement dans mon lit d'hôpital...



Testé sur SEGA ■

Fiche technique

Le but du jeu consiste à aller le plus loin possible, jusqu'au terme de la course-mission qui vous a été confiée, tout en évitant les nombreux véhicules qui circulent sur les routes. L'ensemble est vu du dessus. Couleurs, graphismes, animations sont à la hauteur de ce qu'on peut attendre de la console. La musique est permanente. On y joue seul et les chutes ne sont pas synonymes de fin de partie. Mais qu'importe, on recommencera encore et encore jusqu'à dépasser le high-score.





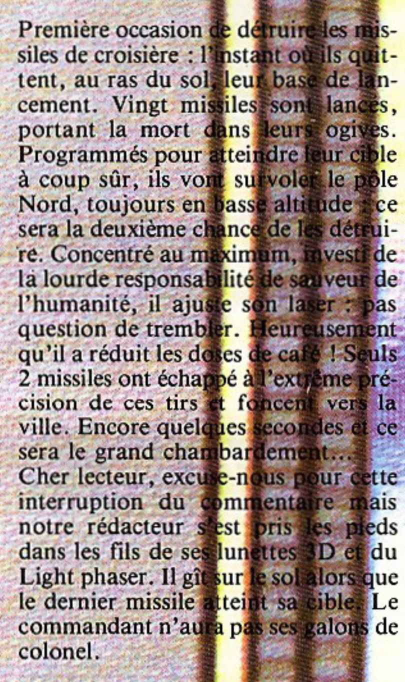
MISSILE DEFENSE 3D

Arcade



Voici venu le temps pour nous, nation pacifique, de tenter de persuader les deux super puissances actuellement en guerre, d'accepter la trêve. Sinon, la planète entière va périr sous le feu des bombes nucléaires. Heureusement que nos chercheurs viennent d'élaborer un laser anti-nucléaire permettant de neutraliser ces bombes meurtrières.

La mission va débuter dans quelques instants, le commandant Rambonomo (seuls les lecteurs qui connaissent le nom du rédacteur en chef d'Arcades pourront comprendre la finesse du jeu de mot réalisé par le rédacteur en chef de PCompatibles...) le commandant Rambonomo s'installe devant son poste de combat, lunettes 3D sur le nez, pistolet laser anti-nucléaire à la main. Le voilà prêt à tirer sur tout ce qui bouge. Drôle de façon de ramener la paix...



Première occasion de détruire les missiles de croisière : l'instant où ils quittent, au ras du sol, leur base de lancement. Vingt missiles sont lancés, portant la mort dans leurs ogives. Programmés pour atteindre leur cible à coup sûr, ils vont survoler le pôle Nord, toujours en basse altitude : ce sera la deuxième chance de les détruire. Concentré au maximum, investi de la lourde responsabilité de sauveur de l'humanité, il ajuste son laser : pas question de trembler. Heureusement qu'il a réduit les doses de café ! Seuls 2 missiles ont échappé à l'extrême précision de ces tirs et foncent vers la ville. Encore quelques secondes et ce sera le grand chambardement...

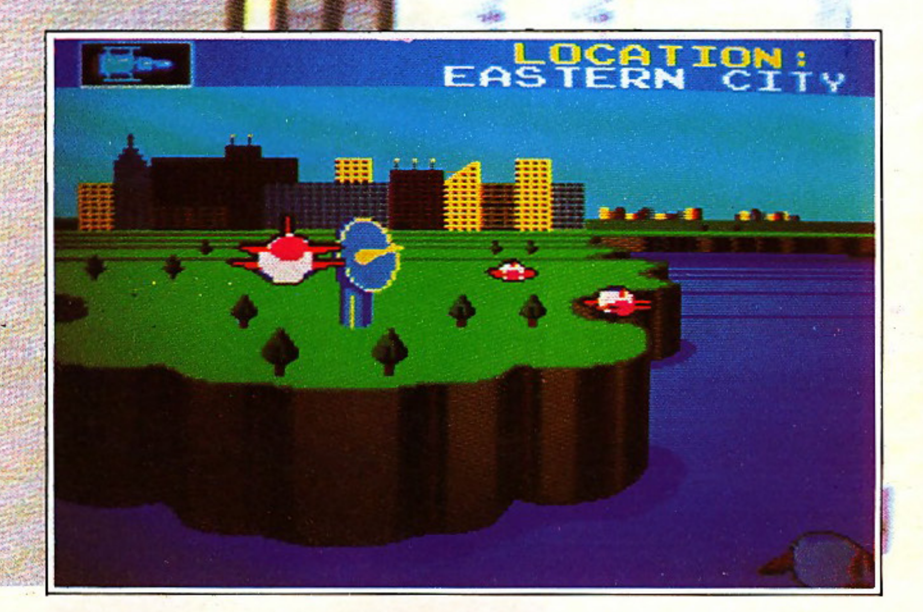
Cher lecteur, excuse-nous pour cette interruption du commentaire mais notre rédacteur s'est pris les pieds dans les fils de ses lunettes 3D et du Light phaser. Il gît sur le sol alors que le dernier missile atteint sa cible. Le commandant n'aura pas ses galons de colonel.

Testé sur SEGA ■



Fiche technique

L'attrait d'un logiciel en relief est indiscutable. Une dimension nouvelle est apportée au jeu. L'effet des missiles semblant sortir de l'écran est saisissant. De plus, ce jeu fait appel au pistolet "Light phaser". Côté graphisme, on pourrait attendre mieux de la console mais les programmeurs se sont concentrés sur l'effet 3D. Côté rapidité, c'est bien. Côté musique aussi. Une Mega cartouche qui devrait plaire.

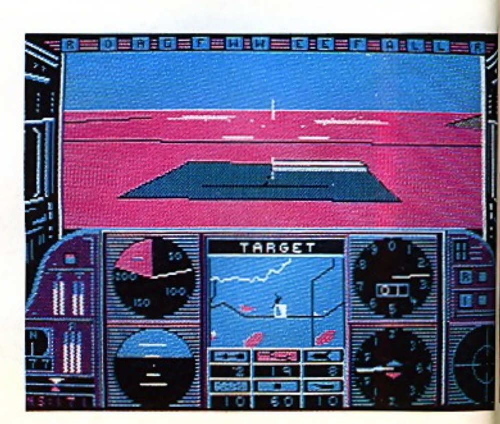


GUNSHIP

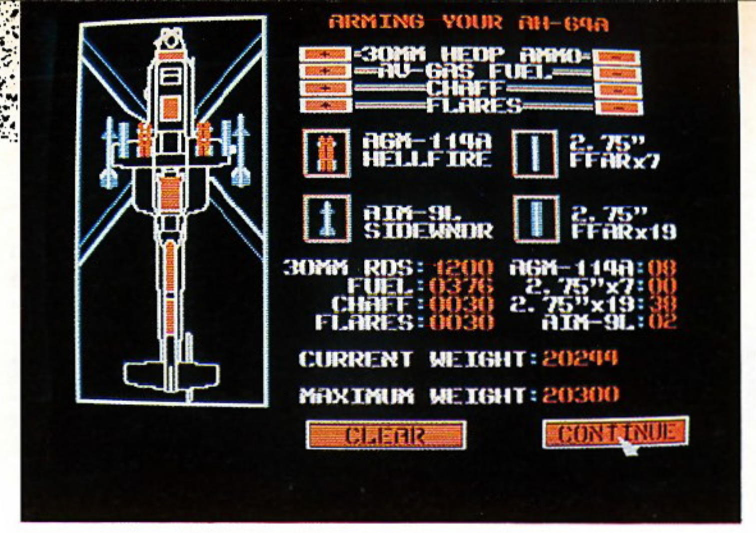
Simulation de vol

Une soixantaine d'hélicos Apache AH-64 cloués au sol aux Etats-Unis. La raison ? Manque de pilotes ! Saisissez votre chance et embarquez à bord du Gunship. Une gueule de squale, agressif comme c'est pas permis, une puissance de feu et des performances de vol remarquables, l'Apache est une machine multi-rôles en service depuis 1984. Je vous emmène en mission d'entraînement. Casqué et vêtu de la combinaison de vol, allons faire un tour aux "Opérations". Notre mission consistera à repérer et détruire un hangar simulant une base ennemie : ce sera l'objectif principal. En route, on pourra toujours détruire les engins blindés et autres lance-missiles qui s'aventureront à notre portée.

Choisissons l'armement : 2 "Sidewinder", missiles Air-Air infrarouges ; 8 "Hellfire", missiles Air-Sol guidés par laser, une bonne dose de roquettes et de quoi alimenter le canon de 30 mm. Les mécaniciens armement ont équipé l'appareil. Sur la carte, l'objectif est repéré : il ne reste plus qu'à introduire ses coordonnées dans la





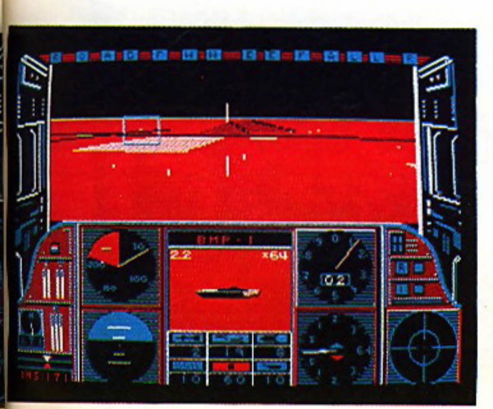


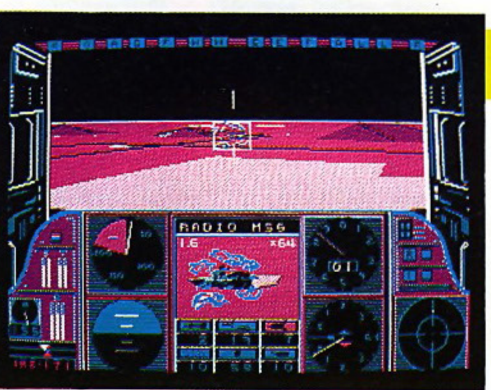
centrale à inertie.
Check-list. Moteurs ON. Turbines lancées. Embrayage du rotor. Les 4 pales commencent à battre l'air de leur "flop-flop" rassurant.

Décollage dans 2 minutes. Il est 2h00 du mat et le vent est pratiquement inexistant. J'aime ces missions de nuit où le paysage paraît irréel... Nous prendrons le cap 039 après le décollage. A 30 pieds, action sur la commande du cyclique pour prendre de la vitesse. Nous montons jusqu'à 150 pieds. La vitesse atteint 130 nœuds. Déjà une première cible est acquise, à 1,8 nautique : il s'agit d'une forte concentration d'infanterie. Les canons sont armés, l'objectif aligné dans le collimateur ; distance 0,9 nautique : feu ! Coup au but ! Nous poursuivons notre navigation alors qu'un message radio nous congratule pour ce premier succès. Oh, la belle cible ! Un char BMP-1, tout seul. Roquettes sélectionnées sur le poste de commande armement. Feu ! Nous sommes tout près de la base ennemie. L'attaque se fera à l'aide de 2 missiles Air-Sol, à distance respectable. 30 secondes après le tir, un message radio confirme la destruction de l'objectif. Le calculateur de navigation nous indique déjà la routc à suivrc pour rentrer à la base. Altitude 100 pieds pour éviter d'être trop facilement détecté par les radars ennemis. Une concentration importante est exigée, à cause du relief : j'ai aucune envie de finir ma carrière dans une caisse en sapin, après avoir heurté une colline.
Le retour à la base s'est effectué sans encombres et l'atterrissage parfaitement réussi. Reste le débriefing ! Aujourd'hui, ce n'était qu'un vol d'entraînement mais, la tension internationale montant, personne ne peut dire ce que ce sera demain ! Il faudra alors naviguer avec précision, éviter les tirs ennemis, savoir évoluer avec la machine pour semer les hélicos adverses, utiliser les contre-mesures et les leurres pour décrocher les missiles ennemis... Tout cela fait partie de mon entraînement. La routine, quoi !

Fiche technique

Microprose nous offre une simulation de vol en hélicoptère de combat parfaitement réussie. Un réalisme poussé, inspiré des réelles possibilités de l'Apache AH 64 demande en contrepartie un certain temps d'apprentissage. Les graphismes sont soignés avec un paysage en 3D et des objectifs fort bien dessinés. Une animation très correcte des extérieurs : tout concourt à faire de Gunship un logiciel dont la durée de vie sera longue. Le manuel est un cours de pilotage et d'information sur les matériels militaires modernes (US et soviétiques). Ses 80 pages devraient prochainement être traduites en français. Un cache-clavier bien utile permet de garder en mémoire le rôle des différentes commandes. Gunship se pilote au joystick ou au clavier. Sur PC, il est compatible CGA ou EGA. Nous attendons avec impatience la version Atari ST.
A ne pas manquer si vous avez les yeux tournés vers le ciel !



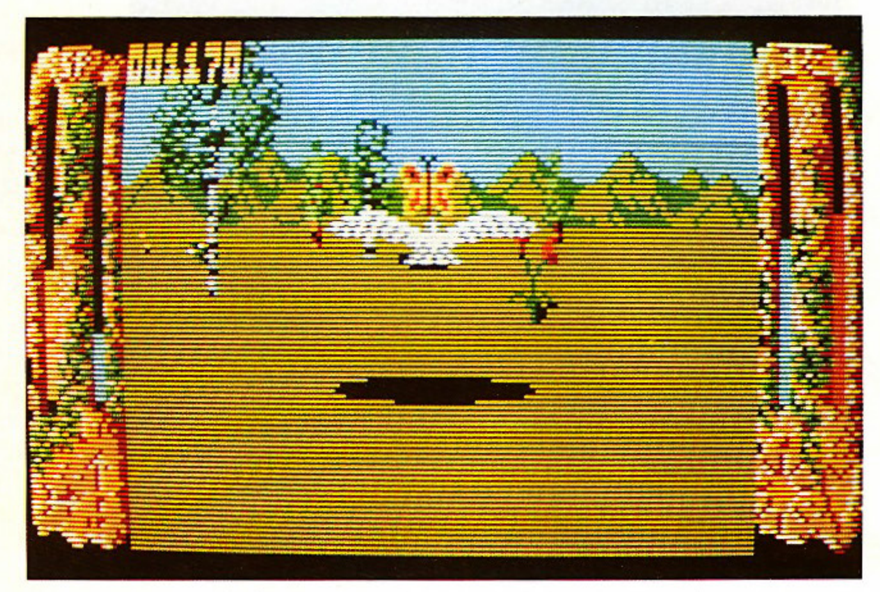


*Testé sur **Compatible PC***

BIRDIE

Arcade

Tout le monde sait que le plus grand rêve de l'être humain est de pouvoir voler et, dieu merci, son intelligence lui a permis de développer cet appareil fantastique et envoûtant que l'on appelle avion... Ah, avion quand tu nous tiens !

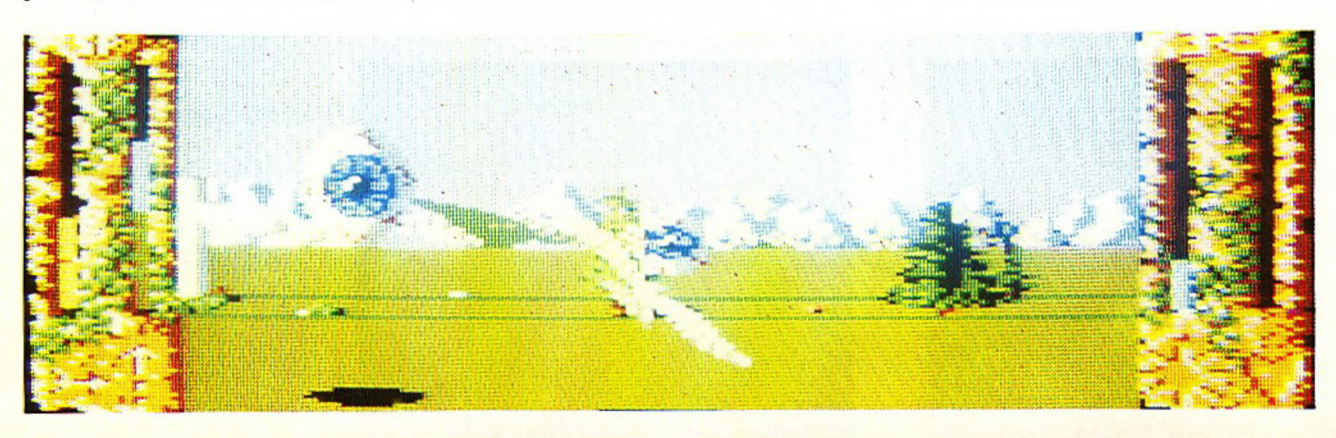


Maintenant, imaginez un seul instant que vous soyez un magnifique oiseau blanc avec des ailes immenses ; un tout petit mouvement et vous vous élancez dans les airs. En prenant de la vitesse et en battant des ailes, vous parvenez à atteindre le plafond idéal pour pouvoir rêver tranquillement ; en étant plus haut, vous vous trouvez confronté aux prédateurs et en étant plus bas, votre vitesse n'est plus suffisante et vous tombez alors lamentablement... comme un fer à repasser.
Vous vous trouvez donc dans un agréable environnement avec la montagne à l'horizon et des arbres disséminés autour de vous. Comme tout un chacun, vous avez besoin de renouveler votre énergie ce que vous donne sans problème tous les papillons que vous rencontrez. Vous êtes dans un rêve de rêve jusqu'au moment où apparaissent les premiers ypocornes... Vous commencez à ne plus vous sentir très à l'aise dans ce paysage ; c'est alors que vous apercevez deux portes à l'horizon : vous optez pour celle de droite (allez savoir pourquoi ?) et vous changez immédiatement de dimension. Pour atteindre la phase suivante vous devez avancer dans une espèce de parcours du combattant où les obstacles fondent sur vous à une allure folle...
Cette épreuve étant surmontée, vous vous retrouvez cette fois entouré de Mac Ronalds ou de parachouettes à moins que ce ne soient des bébés polyphages (impressionnants et angoissants) ou des plantes carnivores. Enfin, votre vol de rêve peut aussi bien s'effectuer par temps clair que par temps orageux ou par temps de brouillard.
Il est aussi très utile de surveiller l'indicateur permettant de savoir si la nuit est proche ou non... Mais, de toute façon, si vous possédez votre licence de vol de nuit, cela ne vous posera aucun problème. ●

Testé sur ***AMSTRAD CPC***

Fiche technique

Ce logiciel est d'un nouveau genre qui n'est pas encore très apprécié par les Français car, en effet, ce jeu dit d'arcade est absolument non-violent et vous n'avez pas à "tirer dans le tas".
Par contre, le graphisme et l'animation sont de très bonne qualité et l'on se prend au jeu de vouloir parfaitement maîtriser l'animal et de vouloir découvrir ce qui se trouve derrière chaque porte... Mais sachez bien que si vous êtes un fanatique de jeu d'action, vous pouvez passer votre chemin ! Birdie, en mode normal, occupe la moitié de l'écran mais il existe une option permettant d'occuper le plein écran, option que je ne conseillerai pas pour la santé des yeux... par contre, pour les photos, c'est super !

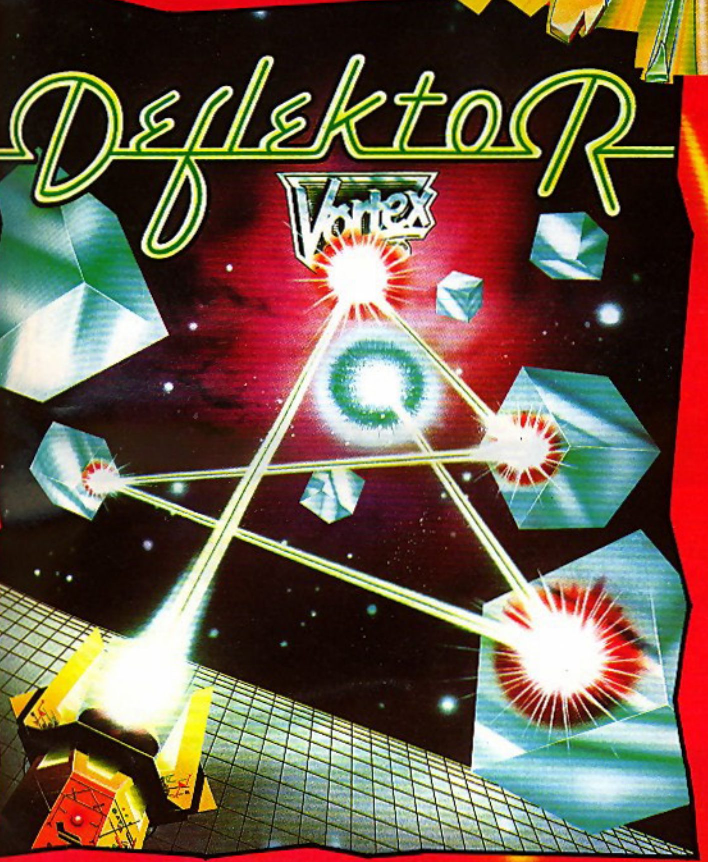




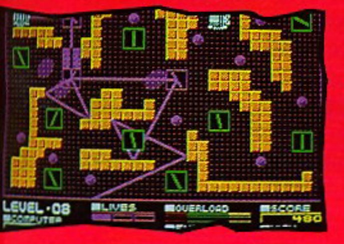
Ni héros, ni ennemi, seulement du savoir-faire et de la technologie pures alors que vous guidez votre rayon laser à travers une mer de dangers, une pyramide d'obstacles. Faites-le réfléchir avec des miroirs, faites-le rebondir sur les murs, déviez-le à travers des lentilles, tout en calculant constamment les angles, en surveillant soigneusement son chemin vers le recepteur.



Archvault, le chef hideux et puissant des Firedrake a décrété que vous devez être traqué comme un animal et ramené pour être condamné. Votre seul espoir de survie est de vous échapper de la vallée. Avez-vous la volonté et la ressource nécessaires pour réussir non seulement contre votre adversaire mais aussi contre les créatures et les êtres sinistres du monde imaginaire d'Orb?



Blood Valley









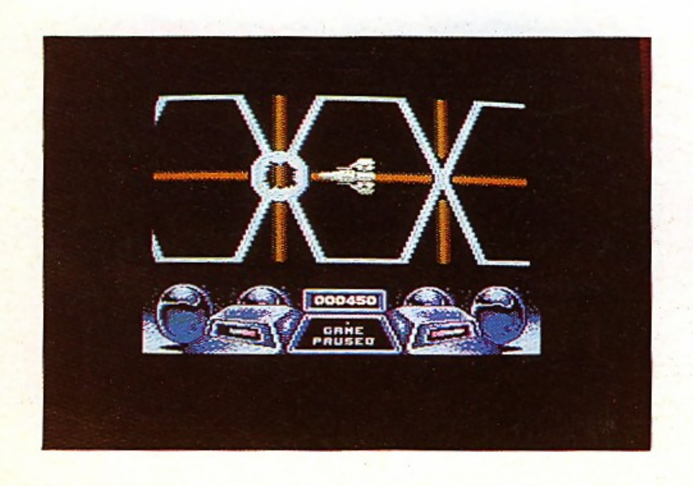
AMSTRAD CASSETTE ET DISQUE • SPECTRUM CASSETTE • ATARI ST DISQUE • CBM 64/128 CASSETTE ET DISQUE

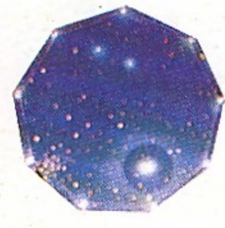
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD., ALPHA HOUSE, 10 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS, ANGLETERRE.





Arcade/Espace





Incroyable !... Les astrophysiciens viennent de découvrir avec stupeur une planète inconnue... Pourquoi avec stupeur ? Tout simplement parce qu'elle vient de pénétrer dans notre système solaire et se rapproche, à une vitesse vertigineuse, de la Terre. La collision est inévitable. A moins que... Oui c'est ça, voilà la solution. Il nous faut la détruire avant qu'elle n'arrive.

Grâce à l'aide de nos physiciens de la matière, nous savons que cette planète possède une structure semblable à celle de certains épithéliums humains. En effet, aux intersections de fibres se situent des cellules d'énergie qui permettent le maintien de l'architecture planétaire. Les détruire occasionne un déséquilibre important qui provoque la dégradation de la planète et à très court terme, sa mort.

Pour parvenir à ces chaînes énergétiques, un seul moyen : le



TRAUMA

Jeu d'espace

Après sa mission Altaïr, durant laquelle il avait trouvé la mort, notre vaisseau intergalactique nous manqua beaucoup. On ne sait pourquoi, la paix était revenue en notre contrée mais nous gardions de cette triste mission une certaine blessure.
Oh bien sûr, cette leçon nous avait permis de prévenir toute éventuelle attaque d'ennemis mais nous ne cessions de penser à notre héros. Nous avions même construit un vaisseau identique et nous l'avions exposé dans notre musée de la haute technologie. C'est grâce à cela que l'on a pu intervenir immédiatement lorsque des hordes d'envahisseurs assoiffés de nos richesses ont tenté de déstabiliser notre planète.
Sans un seul moment d'hésitation, nous avons lancé notre véhicule spatial à la reconquête de notre espace. Nous avons baptisé cette mission 'Trauma'' en souvenir de la déchirure que nous avait laissée la précédente mission.
Au début de cette aventure, le paysage était très différent de celui que l'on avait rencontré dans Altaïr. En effet, là, il semblait que les ennemis avaient déposé çà et là leur armement au hasard d'un cratère dans ce paysage de liège. Ce n'est que plus tard que nous nous sommes aperçus que nos ennemis étaient les mêmes que la dernière fois. Une rigueur identique dans l'architecture de leur base spatiale, le même goût de la clarté, du dépouillement. Le paysage de liège n'était qu'une base éloignée servant uniquement à troubler les vaisseaux que nous étions susceptibles d'envoyer.
Hélas, notre blessure risque de s'ouvrir à nouveau car le vaisseau est en bien fâcheuse posture. Sans doute va-t-il périr lui aussi, à moins que vous ne lui veniez rapidement en aide. Bon courage !...

*Testé sur **ATARI***

Fiche technique

Une musique avec une voix des plus surprenantes vous introduit dans l'univers intergalactique de Trauma. Là, vous allez retrouver le super vaisseau d'Altaïr, tout aussi maniable et rapide que dans sa première mission. Cette fois, il sillonnera des décors encore plus variés avec des ennemis surgissant de tous côtés.
Plus que jamais votre joystick sera mis à rude épreuve (je ne parle même pas du poignet...) mais vous qui avez aimé Altaïr vous découvrirez Trauma avec joie et vous y reviendrez souvent.

---

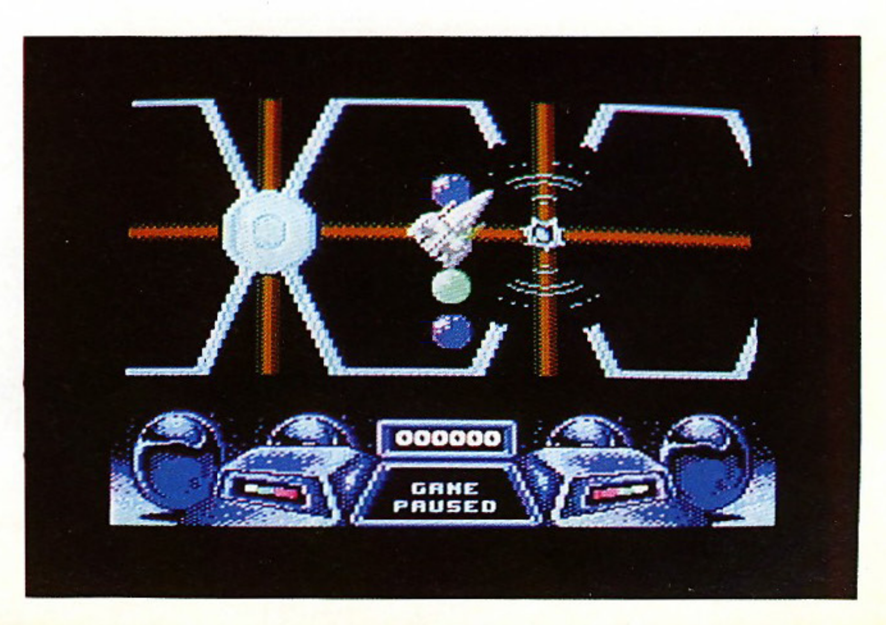
scanner.
Il va lui falloir explorer chaque réseau de fibres afin de ne laisser à la planète aucune chance de survie. En outre, il pourra profiter de la désintégration des cellules énergétiques pour faire le plein d'énergie. Mais il lui faudra faire preuve de prudence car des anticorps peuvent l'endommager. Maintenant, il n'y a plus une seconde à perdre, il doit partir à l'assaut de cette planète si dangereuse pour nous. Aidez-le en le dirigeant le long des fibres entrelacées. Bonne chance... L'avenir de notre planète est entre vos mains...●

Testé sur C64



Fiche technique

Un jeu comme on n'a pas l'habitude d'en voir mais qui deviendra vite le compagnon de votre micro. L'animation est très rapide, le vaisseau scanner dispose d'une bonne précision et de super possibilités de déplacement. Les couleurs sont celles que l'on retrouvent souvent sur C64, c'est-à-dire très chouettes. La difficulté du jeu demande une certaine maîtrise du joystick surtout lorsqu'il vous faut passer derrière certaines fibres.

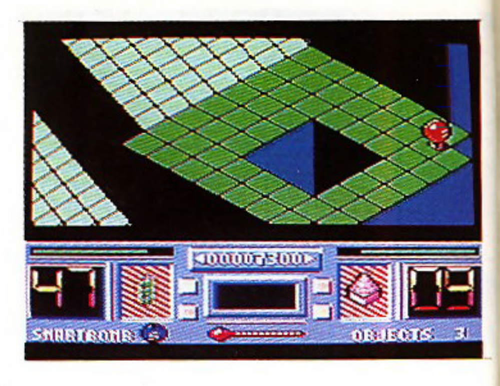


RED L.E.D.

Arcade

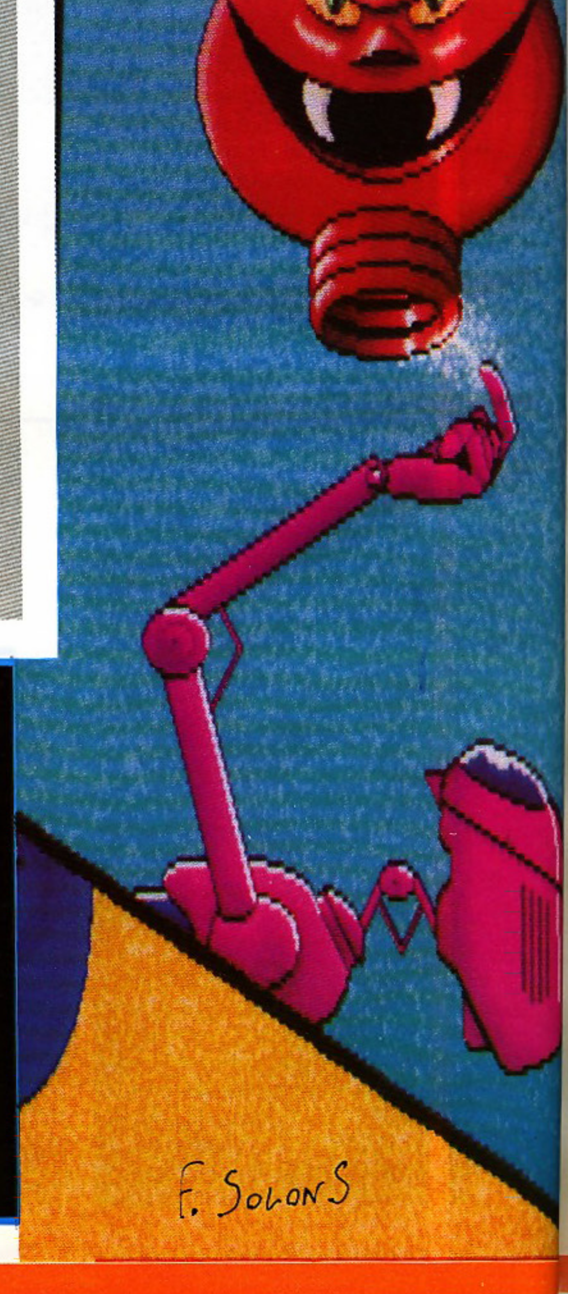
Les yeux injectés de sang, les dents aiguisées voici ZMX 1 qui se prépare à partir au combat. Dans son regard plein de haine, on lit sa rage de vaincre. Pas de répit pour ses farouches ennemis qui veulent lui piquer toute son énergie (déjà qu'il ne lui en reste presque plus alors...).
Son but ? Oh, je ne vous l'expliquerai pas, j'avoue ne pas l'avoir vraiment cerné... Il semblerait qu'il doive relier trente-sept paysages les uns aux autres afin de récolter toute l'énergie nécessaire à la survie de la planète...
Ouais... Facile à dire mais moins facile à faire...
Bon le voilà parti dans le premier décor. Oh la la ! Par quel chemin passer ? Un vrai circuit de montagnes russes ce parcours ! Ça monte, ça descend, un coup en pente abrupte, un coup en pente douce, tantôt à gauche, souvent dans le vide. Pour ZMX 1 qui n'a aucun sens de l'orientation c'est plus périlleux que le parcours du combattant... Et ces glissades incontrôlées... Ça vous use les fonds de pantalon tout ça et côté consommation d'énergie : terrible...
Allez j'arrête mon bavardage pour aller l'aider car je vois qu'il est en bien fâcheuse situation... Mais ne vous inquiétez pas, dès qu'il sera mort ZMX 2 viendra le remplacer puis ZMX 3 puis... Stop ! Puis rien du tout !... ZMX 3 sera le dernier survivant des droïdes (s'il survit). Allez, bye et à bientôt peut-être.●

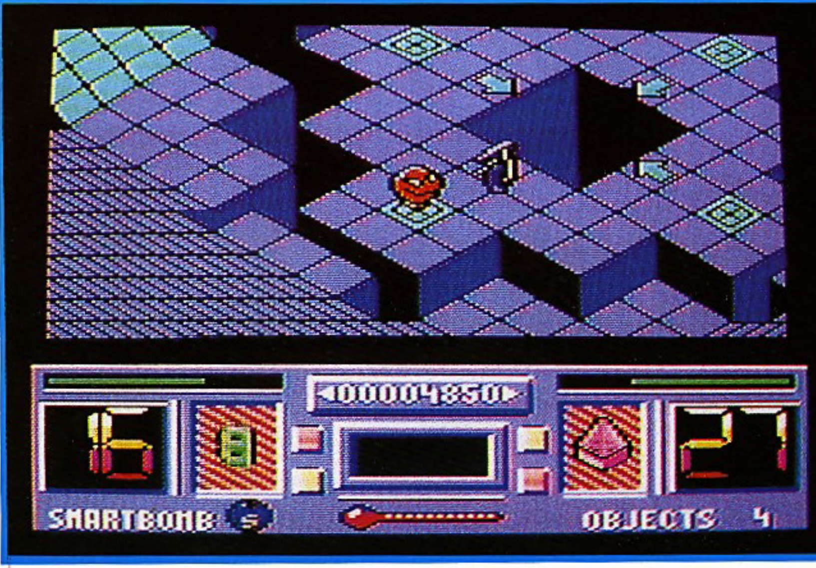
Testé sur C64



Fiche technique

Dans la lignée des "Spindizzy" "Gyroscope"ou autre "Marble Madness", plus entêtant que ce jeu : tu meurs... Un conseil, surtout ne chargez pas RED L.E.D.. Non, non ! Ce n'est pas un jeu nul, loin de là. Seulement c'est pire que la cigarette, quand on a commencé, on ne peut plus s'arrêter... (le seul avantage c'est que ça n'abîme pas les poumons). Les tableaux sont super, l'animation extra, il y a plein de couleurs et la vue en 3D est très réussie. Le but du jeu n'est pas très clair mais tant pis, l'essentiel est de s'amuser, non ? Côté sonore c'est assez dépouillé mais peu importe, vous serez tellement affairé à manier le joystick que cela ne vous manquera pas.





AUTODUEL

Simulation/Arcade

On est un pas grand-chose quand on arrive à New York en 2030. On vient de la campagne avec 2000 dollars en poche, et il faut se débrouiller seul. Mais tout est possible en 2030. Tout peut venir à qui sait oser : richesse, célébrité !

La première chose à faire : acheter une armure corporelle ! C'est l'outil indispensable pour tous les autoduellistes. Au fait, c'est quoi, un autoduelliste ? De nos jours, toute personne désirant se déplacer (sur une route par exemple) a le droit légal et constitutionnel d'armer et de blinder sa voiture. C'est même devenu une obligation depuis que les hors-la-loi infestent les autoroutes. Bien sûr, les Vigilants poursuivent sans trêve ces bandits, mais ils sont trop peu nombreux !

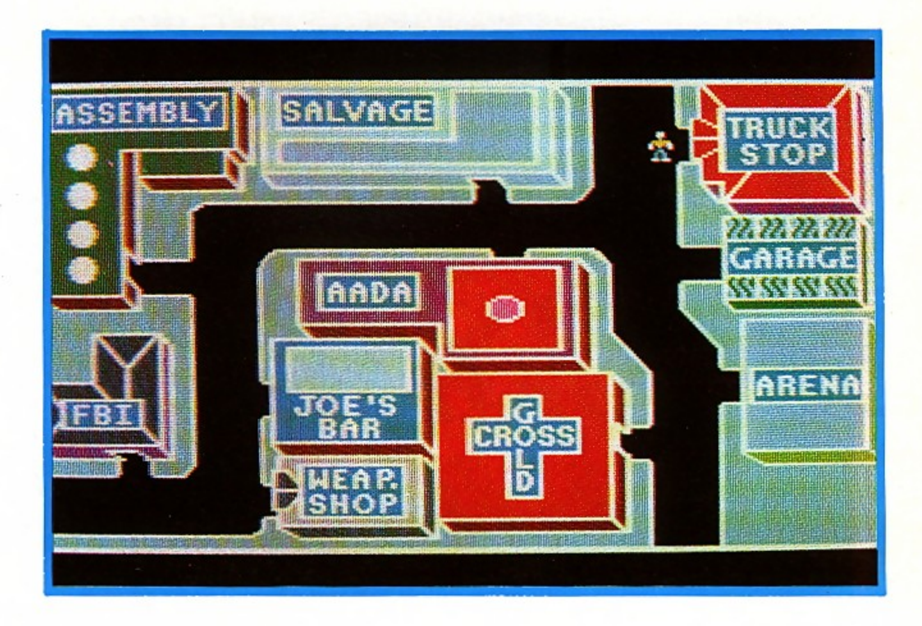
En fait, toute personne possédant une voiture est un autoduelliste en puissance. Vous n'en avez pas. Vous en voulez une, car l'auto est le seul moyen en ce monde pour devenir riche et célèbre.

La solution : les combats amateurs de l'Arène de New York. Si vous réussissez à éliminer vos cinq adversaires dans les courses de "Killer Kart", vous empochez la prime !

Si vous êtes toujours en vie après quelques combats, vous aurez suffisamment d'argent pour créer votre voiture. Et à partir de ce moment, tout vous est offert : retourner dans l'Arène dans la catégorie de votre choix, servir de transporteur pour l' AADA (American Auto Duel Association) en sillonnant les autoroutes, ou encore jouer les Vigilants et poursuivre les hors-la-loi, voire même faire les trois à la fois !

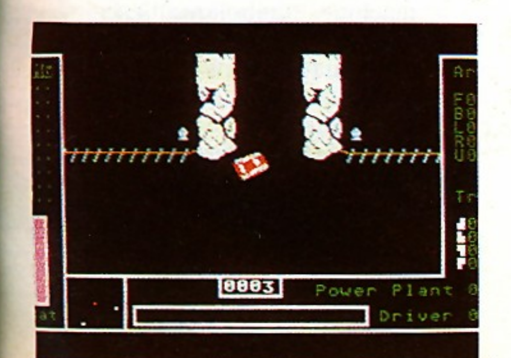
C'est à partir du moment où vous aurez votre propre voiture que la vie de votre pilote commencera vraiment ! A vous de la faire évoluer. Et comme le dit si bien l'AADA, "Good luck, and drive offensively !".●

*Testé sur **ATARI ST***



Fiche technique

Basé sur le jeu de plateau "Car Wars", Autoduel combine simulation, stratégie et arcade. La première étape consiste à créer votre personnage, comme dans un jeu de rôle. Il est cependant indispensable d'avoir lu au préalable l'excellent manuel (hélas, en anglais) de 32 pages qui donne une très bonne idée de l'ambiance de l'époque et guide le débutant dans toutes les (nombreuses) phases du jeu. Vous prendrez beaucoup de plaisir à voir votre personnage évoluer, se construire plusieurs engins, etc... Même si le graphisme et le son sont loin d'être à la hauteur du ST, Autoduel vous tiendra longtemps en haleine car il est loin d'être facile ! A noter : le packaging est original, le jeu étant livré avec un set de mini-outils !







Aventure

Etant donné que maintenant tous les domaines semblent s'intéresser à l'époque médiévale (littérature, cinéma ou micro-informatique), j'ai décidé de me rendre moi aussi dans cette période en utilisant enfin ma machine à remonter dans le temps... Je sais bien qu'elle présente un petit défaut car je ne sais pas exactement à quelle année je vais me retrouver mais cela rajoute un peu de piquant à l'aventure...

Après avoir fermé les yeux et respiré un grand coup, je me retrouve devant une porte fermée à clé bien sûr ! Un coup d'œil à droite, un coup d'œil à gauche : ce ne sont que des remparts ce qui prouve au moins que je suis au Moyen-Age et que je me trouve bel et bien face à une forteresse !... Un des avantages de ma petite machine "diabolique" est de pouvoir me révéler le contexte exact de la situation dans laquelle j'atterris. C'est ainsi que j'apprends que nous sommes en 666 et que dans cette forteresse qui semble parfaitement hermétique, se trouve une belle, charmante, envoûtante et fragile fille de riche seigneur qui répond au doux nom de Gwendoline. Malheureusement pour elle (et heureusement pour moi !), les puissances du Mal l'ont





capturée et, (serait-ce une coutume de l'époque ?) elles n'ont rien trouvé de mieux que de dévêtir la belle et la séquestrer dans une pesante armure de bronze au fond d'une forteresse !...

Et voilà que j'arrive en tant que preux chevalier invincible et immortel (je risque d'en avoir bien besoin !) pour arracher la douce Gwendoline aux griffes de la mort.

Ayant trouvé sur mon chemin un bout de corde, j'entreprends d'escalader les remparts par la droite. O désespoir ! Que n'ai-je fait là ? Mes côtes se ressentent encore de la dure chute non amortie que j'ai dû subir de l'autre côté sur des pieux bien pointus ! L'empalement n'étant pas une de mes distractions préférées, je me décide à essayer la clé se trouvant près des remparts sur la porte du départ et quel n'est pas mon émerveillement quand je constate que la porte ne résiste pas !







En allant toujours vers le nord, je découvre une autre clé mais, cette fois, je me heurte à quatre portes différentes avant de trouver la bonne qui ne fait découvrir un superbe paysage et... un cadenas. M'emparant de celui-ci, je suis autorisé à délivrer Gwendoline d'une partie de son armure ; choisissant au hasard le milieu du corps, une voix venue de nulle part me chuchote : "Petit impatient ! Commence donc d'abord par la tête ou les jambes !...".

Je dois être sur le chemin de la chance car, bientôt, je découvre un second cadenas ; et hop ! Deux kilos de bronze en moins ! Par contre, les portes me résistent quelles que soient les clés que j'utilise ; aussi, à bout de nerfs et possesseur d'une hâche, je décide d'en défoncer une... Bien m'en a pris car un cadenas se trouvait derrière... mais heureusement que j'avais une hâche de rechange... Ma progression est telle que j'ai déjà libéré une demi-Gwendoline mais je commence à stagner à cause de ces portes qui ne veulent pas s'ouvrir ! Et soudain, je pense : (mais si, je peux le faire !) "peut-être y-a-t-il des passages secrets ?". Je m'approche alors de ce puits qui m'intrigue depuis le début et plonge dans ses entrailles noires et humides (après m'être muni d'une corde). Quelle n'est pas alors ma surprise ! Je dois sortir d'un labyrinthe en un temps donné si je veux poursuivre mon œuvre de sauveur... FACILE ! Seulement, c'est après que les choses se sont gâtées car j'ai alors perdu tout sens de l'orientation et depuis j'erre dans les dédales de la forteresse en martelant un mot-clé que je ne peux chasser de mon esprit : c-a-d-e-n-a-s... ●

*Testé sur **AMSTRAD CPC***

Fiche technique

Forteresse est un logiciel d'aventure attrayant par ses images digitalisées et sa présentation de l'écran où apparaît le lieu où vous vous trouvez, l'armure de bronze derrière laquelle se cache la blonde Gwendoline et les 9 icônes qui vont vous permettre d'effectuer des actions. Quant au degré de difficulté, il n'est pas trop élevé et la musique est d'époque ! Mais là, où cela devient franchement insupportable, c'est lorsque vous décidez de vivre l'aventure sur cassette car ce sont vos nerfs que vous mettez véritablement à l'épreuve ! Exemple : vous êtes au départ, vous allez au nord-compteur 177, au sud-compteur 127, à l'est-compteur 135, à l'ouest-compteur 152... Vous en voulez encore ?

FIRE POWER

Stratégie



Tu vois Jean-Claude, ce n'est pas si long que ça un an... Voilà déjà trois semaines que tu y es : ne te reste plus que onze mois et une semaine ! C'est quoi ça dans une vie ? Nous pensons quand même à toi, tu nous manques un peu à tous les sept. Enfin, ça ne nous empêche pas de bronzer et de bien rigoler. Ce soir, en dégustant une glace sur le remblais, on pensera à toi... Signé : Les p'tits loups.

Voilà la dernière lettre que j'ai reçue de mes amis. C'était il y a deux mois environ. A cette époque, je venais de partir effectuer mon service national. Je savais que j'en avais pour un an et ensuite bonjour la liberté... Ce que j'ignorais à l'époque, c'était qu'un conflit se préparait entre notre pays et une autre grande puissance (et qui dit conflit dit guerre... et qui fait la guerre ? Ben, les militaires... Et moi dans tout ça que suis-je ? Un militaire. Eh oui...).

C'est ainsi que depuis deux semaines, je tire sur tout ce qui me semble ennemi. Au début, j'étais incapable de faire la différence entre eux et nous... Maintenant ça va mieux... Oh, je me débrouille assez bien : je dirige mon blindé à travers les rues, les champs. J'essaie de "dégommer" les hélicos qui me narguent. Bref, une vraie partie de gueguerre... Sauf que là, ce ne sont pas des balles à blanc et des grenades à plâtre... Pendant notre instruction, on nous avait appris que la seule façon de détruire un char était de le viser



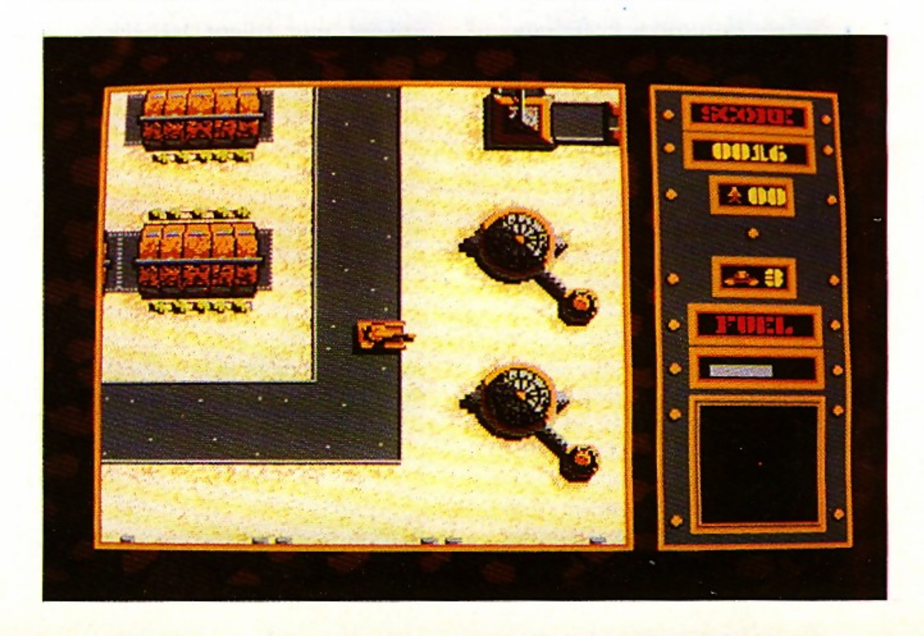
par dessous. Ouais ! Mais quand on est dans une plaine, je ne vois pas vraiment comment se placer sous les chenilles de ces monstres d'acier... C'est bien joli la théorie mais bonjour les dégâts quand on se retrouve sur le terrain...

C'est vraiment ridicule, j'essaie de tuer, de détruire des engins ennemis et je ne sais même pas pourquoi ce sont mes ennemis. Qu'est-ce qu'ils m'ont fait ? Rien du tout ! Et mon devoir de bon soldat est de les haïr... Enfin trêve de bavardage, il me faut continuer à tuer, sinon c'est moi qui y passerai... Et puis, j'ai quand même bien envie de les revoir tous mes p'tits loups... ●

Testé sur AMIGA

Fiche technique

Pour ceux que la guerre ne fait pas déserter, voici un bon logiciel dans lequel vous pourrez jouer à tuer en dirigeant un blindé parmi les infrastructures ennemies. Les graphismes et animations sont bien réalisés (il faut dire qu'il est difficile de faire autrement sur Amiga...), pas de musique mais des bruits de tir et des bombardements incessants. A vous de tuer sans être tuer. Pour cela, faites FOMEC (pour ceux qui ne connaissent pas le terme, se renseigner au bureau de recrutement le plus proche...) et pilotez votre char (dont vous connaissez tout puisqu'une fiche technique est établie au début de la partie) sur ce champ de bataille. Trois possibilités s'offrent à vous : un joueur contre l'ordinateur, deux joueurs ou connexion du modem.




GRYZOR
KONAMI
AN ARCADE NIGHTMARE NOW FOR YOUR HOME-MICRO
Dans cette adaptation du jeu d'arcade de Konami vous devez infiltrer le Quartier Général des forces rebelles et ennemies.
Quand vous aurez franchi le champ de force électro-magnétique vous devrez vaincre des vagues successives d'attaques de la guerilla avant d'atteindre la base. Ne commencez ce jeu qu'avec des nerfs d'acier et des réflexes d'enfer.
AMSTRAD
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

Simulation/Stratégie





Transfuge, je suis un transfuge ! Moi, Marko Ramius, seul maître à bord du plus beau sous-marin jamais construit à l'Est, le Red October, j'ai décidé de livrer la machine aux Etats-Unis d'Amérique. Mon seul atout ? Je connais parfaitement toutes les possibilités de cette merveille : systèmes d'armes, moyens de navigation et surtout, le moteur révolutionnaire qui autorise des déplacements furtifs. Contre moi, toute la marine soviétique qui a reçu l'ordre de détruire le Red October, plutôt que de le voir passer à l'Ouest. Même mon équipage, plus d'une centaine d'hommes et d'officiers, n'est pas au courant de mes desseins. Il va falloir jouer fin, pour ne pas attirer leur attention sur les modifications de route que j'envisage. Plus je vais tarder à joindre mon rendez-vous avec la flotte US, plus j'aurai de chances de me faire détecter et détruire par "mes alliés". Aucune erreur de jugement ne m'est permise. Je ne connais que trop le sort de ceux qui échouent... Ça se termine par un article dans les journaux de l'Ouest du genre : "Les Russes commettent une erreur et coulent un de leurs sous-marins". Une erreur, oui... ●

Testé sur ***AMIGA ET ATARI ST***




ARGUS 01-439 0666 COMPUTER SWINE-FARE

NEW YORK TELEGRAPH

FINE BRITISH GAMES BY ODE PEERLESS SOFTWARE

RUSSIANS SINK OWN SUBMARINE!

A major naval controversy was raging after Soviet vessels destroyed one of their own submarines in order to prevent its defecting. The President of the USA has called it a "callous and heartless action", but the only soviet comment has come from TASS. It said "Traitors to the Soviet Union have been prevented from stealing a vital piece of Soviet technology and delivering it to the

(continued page 3)



Fiche technique

Une très belle simulation de sous-marin, basée sur un thème original s'inspirant du best-seller de Tom Clancey. Une lutte contre le temps, pendant laquelle il faudra déployer des trésors de stratégie pour échapper à la meute des poursuivants et livrer le Red October à L'Ouest. Entièrement conçu autour de sélection par-icônes, le logiciel offre au joueur intéressé la possibilité de découvrir les difficultés qui se présentent au commandant d'un sous-marin. Un souci du détail extrêmement soigné (identification du bruit des navires à l'aide d'un hydrophone, sélection des différents modes de propulsion, banque de données contenant les silhouettes des navires US et soviétiques, en sont quelques exemples) donnent au jeu un intérêt supplémentaire. Les animations, lors de l'acquisition visuelle d'une cible, ou les bruitages sont réussis. Les ordres donnés par le commandant sont répétés par l'équipage.

Pour profiter de la richesse de la simulation, le joueur devra s'efforcer de lire le manuel qui accompagne le logiciel : c'est indispensable !

La version ST est un peu plus lente au niveau des animations (images plus saccadées) mais peu importe, ce n'est pas le principal intérêt du jeu. Dernier clin d'œil à l'utilisateur, le curseur de la souris est remplacé par une faucille et un marteau... Sauf si ce symbole vous indispose, vous posséderez ce jeu qui devrait rapidement grimper dans les différents "Hit Parade" et pour lequel votre intérêt n'est pas prêt de s'émousser.



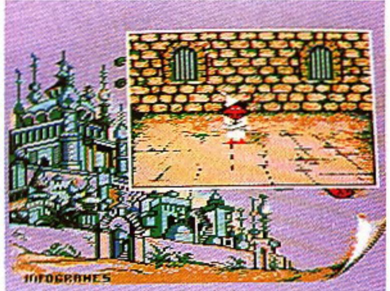
IZNOGOUD

Aventure



Quelle malchance ! Le poison n'a pas marché... Haroun El Poussah est plus vivant que jamais et moi, Iznogoud, grand vizir de Bagdad, je ne suis pas sur le trône à la place du calife... Je dois être né sous une mauvaise étoile : la nature ne m'a accordé qu'une toute petite taille (un mètre et demi en babouches...), c'était déjà un signe... Le mois dernier, j'avais demandé au grand fakir son aide pour me débarrasser du calife. J'aurais dû consulter les astres, ceux-là m'auraient sans doute éviter la catastrophe qui suivit : Haroun El Poussah ne connut pas les affres du coussin glouton, en revanche, il me fallut une semaine pour m'en remettre... Depuis, chaque jour, j'ai tenté de mettre fin aux jours du calife : en vain...
C'est moi qui suis tombé dans les oubliettes, qui ai été victime du renifleur de scandales... Pardon ? Vous pensez qu'il avait ses raisons lorsqu'il a dit au calife que j'avais baigné dans une sordide histoire ? Moi ? Si honnête... Sans cesse au service de notre bon calife... Oh bien sûr ! Je n'ai pas toujours été un ange mais tout de même... Je n'ai jamais fait de mal à personne. Hein ? Le calife ? Mais non, je ne lui ai jamais fait de mal, moi !... C'est vrai, j'ai essayé... Mais lui ne l'a jamais su. Et le jour où mes stratagèmes seront couronnés par la réussite, le jour où je serai calife à la place du calife, il ne pourra pas m'en vouloir : il sera mort.
D'ailleurs, je crois que ce sera pour aujourd'hui... Cette fois, c'est infaillible. J'ai fais venir un... Mais je ne vous en dis pas plus, je n'ai pas trop confiance : peut-être tenteriez-vous de m'empêcher de monter sur le trône et de pouvoir enfin chausser les babouches du calife (ainsi j'atteindrai presque un mètre cinquante-et-un... ce n'est tout de même pas négligeable...).
Oh ! Je vous quitte, c'est l'heure ! La musique persane... C'est le signal... En ce moment, le bon calife doit agoniser. Il faut aller l'assister tout de même. Pauvre Haroun ! C'en sera bientôt fini de lui. Il me manquera un peu lorsque je serai calife. Enfin... C'est la vie...●

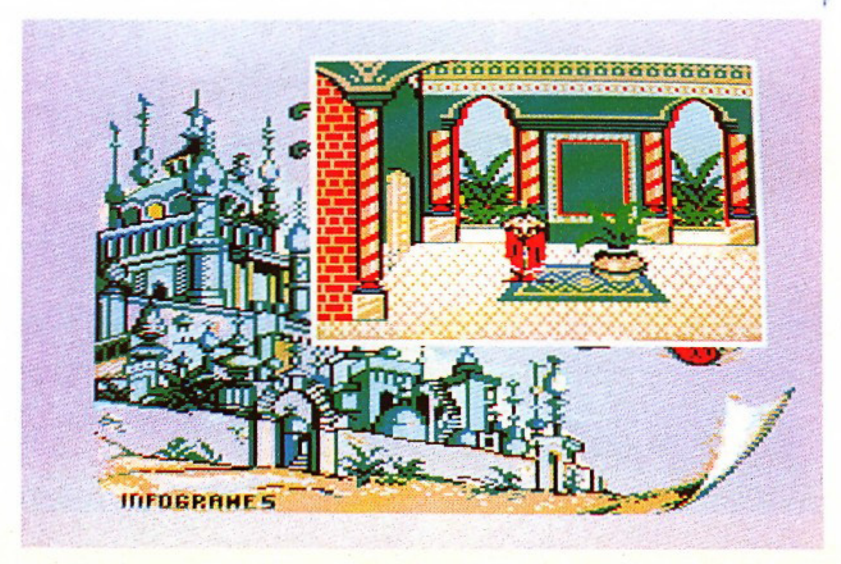




*Testé sur **TO9***

Fiche technique

Découvrez les somptueuses salles du palais de Bagdad en guidant notre grand héros (enfin... grand...) Iznogoud à la recherche de mauvaises âmes capables de supprimer le bon calife. Achetez les précieux poisons, faites venir les maléfiques sorciers, amadouez les différents personnages susceptibles de vous aider. Vous voyez, vous n'êtes pas prêt de vous ennuyer et qui sait, peut-être deviendrez-vous calife à la place du calife ? La musique persane vous mettra dans l'ambiance et c'est, joystick en main, que vous progresserez dans le jeu. Une vue générale du palais vous permettra de vous situer facilement à travers cette B.D. de Tabary sans texte. Bref, une aventure pleine d'imprévus avec un enjeu de taille... Attention toutefois aux oubliettes...



AU NOM DE L'HERMINE

Logiciel éducatif

Fiche technique

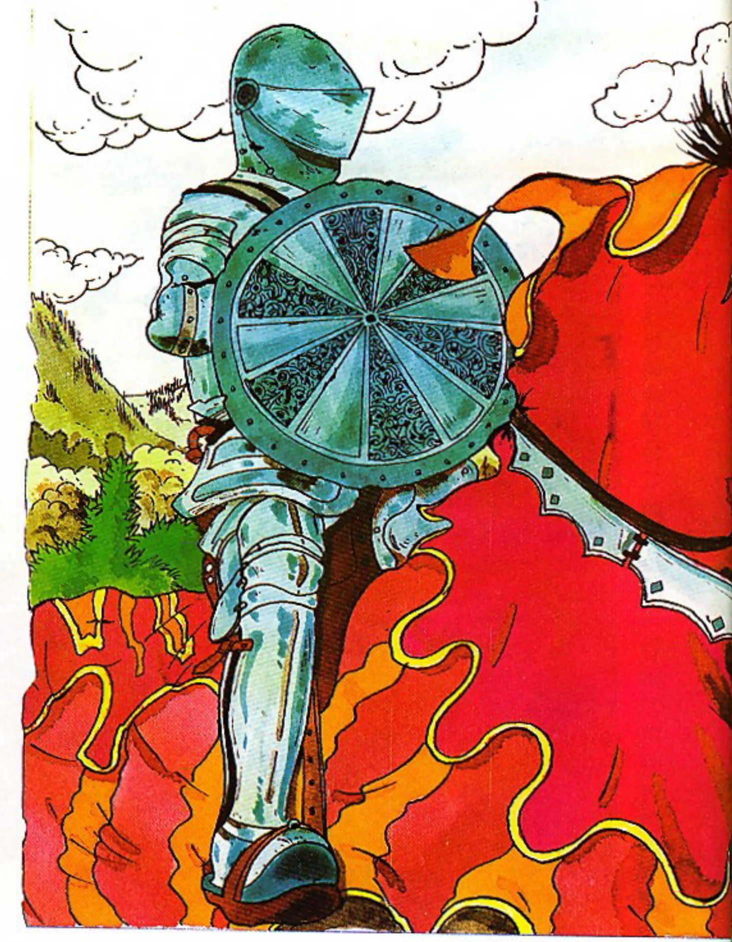
Le but du jeu consiste à obtenir, lors de la promenade dans le château, le maximum de renseignements, récoltés auprès des habitants, afin de pouvoir répondre aux questions qui sont posées en début de partie. Un rappel d'architecture, quelques questions relatives à la vie du Moyen-Age, bref tout ce que l'on peut trouver dans un bon livre d'histoire avec une présentation bien plus attrayante. Les déplacements dans l'enceinte du château s'effectuent à l'aide du clavier ou de la souris. Il n'y a pas d'animation mais les différents tableaux sont superbes. Une musique de présentation tristounette constitue la seule illustration sonore. Un peu comme pour un livre, après une première lecture, le fait de jouer sérieusement dès les premières fois restreindra le nombre d'utilisations probables de ce logiciel.



Ohé brave visiteur, passe sur le pont-levis, ne crains rien la herse est remontée, tu peux pénétrer dans l'enceinte du château de mon bon maître, le seigneur de céans. Viens, suis-moi, je vais te conter la vie de mes contemporains, les vilains et les roturiers qui vivaient ici en cette année 1249, voici plus de sept siècles. Je me présente, Thibauld le ménestrel, pour te servir... Te voilà dans la cour intérieure. Les individus que tu vois là-bas, sont les bateleurs, ils viennent ici pour divertir Dame Lucie, la fidèle épouse du seigneur Gaudri, parti depuis sept mois en croisade. Au fond ? Ce sont les artisans ; observe-les dans leurs tâches coutumières ; au premier plan, c'est Gildas dit "le tisserand" : c'est lui qui tond les moutons, carde et file la laine pour en faire de chaudes étoffes. Puis, le colosse que tu aperçois, le torse nu, le front ruisselant, c'est Thomas dit "pied de cheval" car c'est lui qui ferre les chevaux de mon maître.

Tiens, regarde là-haut, près des créneaux du donjon, c'est l'heure à laquelle on relève la garde. Je ne te présenterai pas Hermelin, le veilleur de nuit, il doit dormir à cette heure matinale.

As-tu vu par la meurtrière ces jeunes gens qui jouent dans le parc ? Ce sont les fils du seigneur. Celui qui tire à l'arc c'est Ronan, le benjamin. Près du ruisseau, le cadet et aussi le plus rêveur des trois fils,





c'est Geoffroy, il passe toutes ses matinées à la pêche et ses vesprées à regarder tourner la roue du moulin. Suivons Aubin l'aîné, il se dirige sans nul doute vers la forêt. Ah non ! Il prend la direction de l'étang bleu, peut-être va-t-il rendre visite à quelques serfs et percevoir les impôts qu'ils doivent au seigneur Gaudri. Dis-moi brave visiteur, aurais-tu aimé vivre à l'époque de ton humble serviteur ? Sans doute aurais-tu apprécié les chansons de geste que je chantais en l'honneur de notre bon roi et que je tenais des colporteurs qui vendaient rubans, dentelles et autres nécessaires de mercerie. Maintenant, que tu sais que le Moyen Age n'était pas une période terne et sans vie, retourne parmi les tiens et dis-leur le nom de l'Hermine.●

Testé sur ***ATARI ST***



ANNALES DE ROME

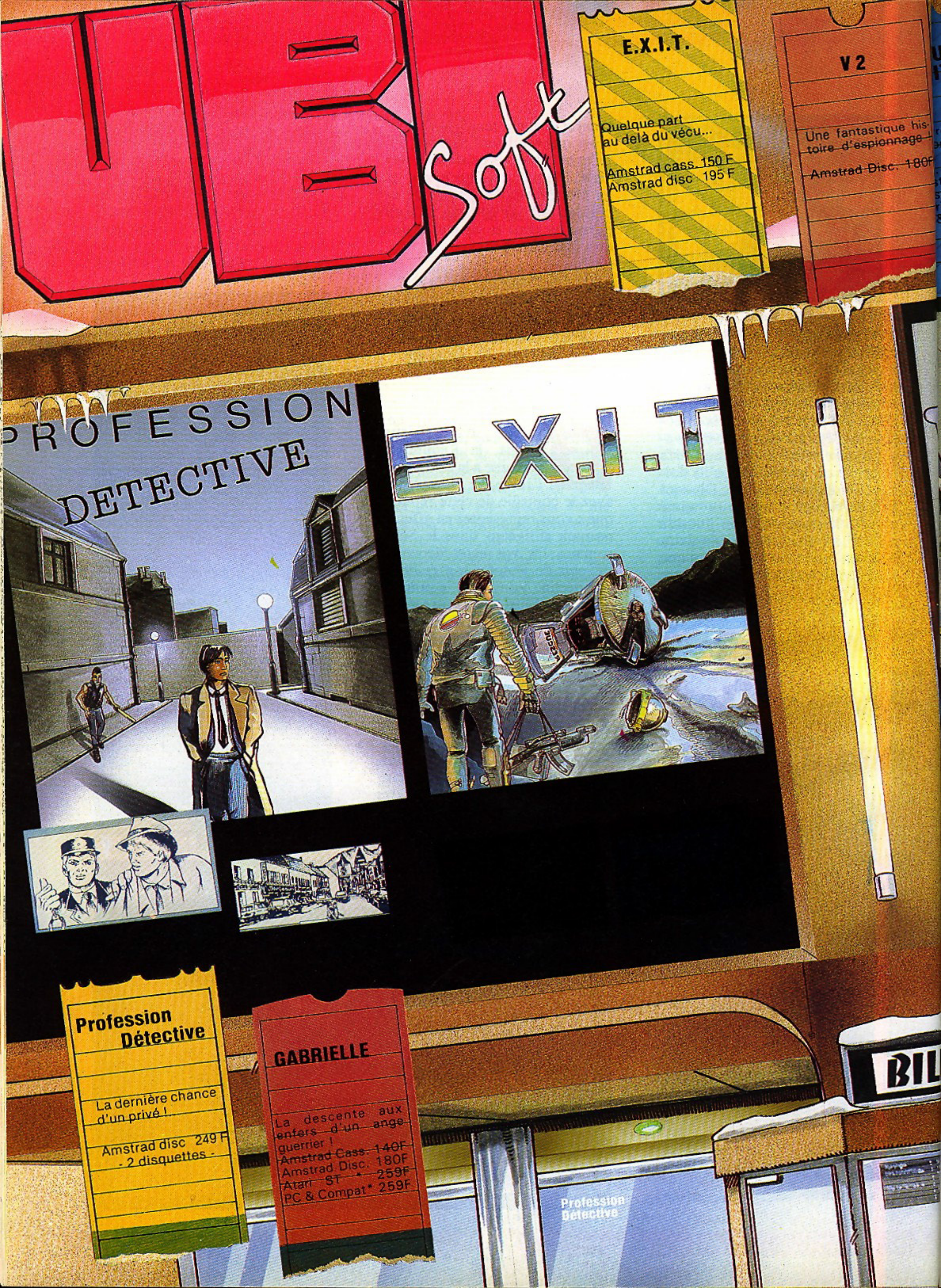
Wargame

En 273 avant Jésus-Christ, la République romaine a le contrôle de l'Italie, et vous, vous avez le contrôle de cette république : vous représentez en effet, le pouvoir dirigeant dans le Sénat romain. De vos actes dépendra l'avenir de Rome : son essor ou son déclin. Vous avez le pouvoir de recréer l'histoire à votre guise, mais l'histoire se laissera-t-elle faire ? C'est une autre histoire... Trève de plaisanterie, le sujet est grave. vous avez entre les mains un pays, un peuple, une armée, des dirigeants : il vous faut établir une stratégie à la fois économique et politique pour assurer l'expansion de Rome. Vous aurez à maîtriser l'imposition et l'inflation, déployer vos armées, décider des commandants suivant leurs compétences et leur loyauté, éviter les soulèvements de généraux et les guerres civiles. Vous devrez ménager votre popularité et vos caisses d'or, et surtout vous devrez composer avec le temps qui tue les hommes et envoie les commandants à la retraite ! Quelque soit votre résultat, l'histoire tranchera !● *Testé sur* ***ATARI ST***

Fiche technique

"Annales de Rome" est un jeu de stratégie pure et dure : que dire du graphisme ? A part la petite carte d'Europe, il est inexistant. Quant au son... Non, vous n'avez pas oublié le bouton de volume à zéro : il n'y en a pas non plus.
A part ça, la notice en français est malheureusement très mal traduite et engendre quelques confusions.
Mais que reste-t-il, me direz-vous ? Eh bien, cette simulation fait preuve d'un bon degré de réalisme et s'appuie sur des faits historiques. De nombreux paramètres interviennent et il faudra quelques temps pour arriver à tous les maîtriser. En définitive, ce jeu plaira peut-être aux fans de simulations romaines. Et rassurez-vous : vous ne mourrez pas idiots : ce jeu a fait prendre conscience à l'auteur de "la futilité ultime de l'impérialisme" !

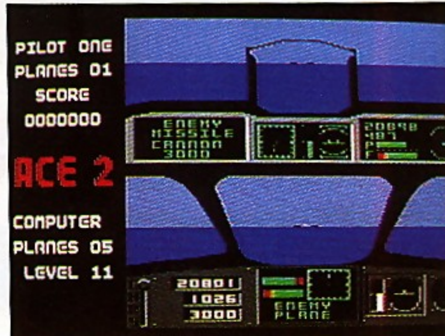



UBI Soft
E.X.I.T.
Quelque part
au delà du vécu...
Amstrad cass. 150 F
Amstrad disc 195 F
V 2
Une fantastique histoire d'espionnage !
Amstrad Disc. 180F
PROFESSION DETECTIVE
E.X.I.T
Profession
Détective
La dernière chance
d'un privé !
Amstrad disc 249 F
- 2 disquettes -
GABRIELLE
La descente aux enfers d'un ange guerrier !
Amstrad Cass. 140F
Amstrad Disc. 180F
Atari ST * 259F
PC & Compat* 259F
Profession
Détective



UR SUR
ITYVILLE
eur, le sang et
rt seront désor-
votre lot quoti-
trad Cass. 140F
trad Disc. 180F
ST * 259F
Compat* 259F
V2
PEUR SUR AMITYVILLE
GABRIELLE
U2
E.X.I.T.
V 2
Gabrielle
Peur sur
Amityville
UBI Soft
DIFFUSION
se tient à votre disposition pour
tous renseignements et commandes
téléphonez au 16 (1) 43.39.23.21
fnac
Disponible dans les meilleurs
points de vente et dans les
FNAC dès la sortie du produit.

ACE 2



Ça chauffe dans le Golfe. Un navire espion est chargé de surveiller, à la limite des eaux territoriales, une station radar implantée sur la côte. Hélas, le navire a été détecté et un avion de combat est chargé de le détruire. Et qui va le protéger ? Vous, bien sûr ! Allez, en piste ! Vous décollez d'un porte-avions, à bord d'un F18 Hornet, l'un des plus beaux engins volants de cette fin de siècle. Votre mission : intercepter l'hostile qui en veut au navire



Fiche technique

Après une musique de présentation entraînante, on peut choisir de laisser se dérouler la démo, pour avoir une idée de ce qui se passe. Les graphismes sont assez rudimentaires. Par contre, l'animation est très rapide et c'est là l'un des points forts du jeu. Il y a peu de commandes à connaître. Toute l'énergie du ou des joueurs pourra être consacrée au combat. La position respective des appareils est indiquée sur une carte grossièrement dessinée. Les bruitages sont nombreux : alarmes diverses, tirs des missiles et canons, explosions.

Quant au manuel, possédant une partie en français, il est suffisamment explicite pour permettre une bonne utilisation du jeu.

Si ACE 2 n'est pas un vrai simulateur de vol, il n'en reste pas moins qu'il présente un réel intérêt en tant que jeu de combat aérien. Nous lui reprocherons seulement l'absence d'un mode "entraînement" qui permettrait de bien prendre en main l'avion et son système d'armes avant de se lancer dans la bataille.

espion puis, détruire la station radar. Préparez-vous à combattre. A plus de Mach 1, ce n'est pas facile !
L'avion est équipé de canons, de missiles et de leurres (pour tromper les missiles adverses). Un armement standard est proposé au pilote en herbe. Les plus chevronnés pourront choisir une panoplie différente.
Heureusement, le pilotage de l'avion est simplifié à l'extrême car le combat lui-même réclame beaucoup d'attention et de concentration. Un œil sur le radar, l'autre sur l'horizon (voilà qui ne va pas arranger mon strabisme !) ; une main sur la manette des gaz groupant les commandes de sélection d'armement, et l'autre sur le manche.
Tout l'intérêt de ACE 2 réside dans le fait qu'il propose un combat entre 2 avions se partageant l'écran. Vous pilotez l'un des 2 ; un partenaire peut piloter l'autre. Si vous ne trouvez pas de volontaire capable d'affronter l'As que vous êtes, l'ordinateur s'en chargera et, croyez-moi, il pilote bien ! L'intelligence artificielle, ça sert à quelque chose ! Même en réduisant la force de l'ordinateur, vous aurez bien du mal à l'affronter, tant que vous n'aurez pas découvert toutes les subtilités du combat tournoyant.
Accrochez-vous à votre siège et bonne chance !●

Testé sur ***C64***

MACH 3

Arcade





Quitter Gwendoline, moi ? Jamais ! Elle est belle Gwendoline avec sa bouche pulpeuse, ses formes confortables et sa tenue de princesse de l'espace. Pourquoi la quitterais-je ? Pour aller combattre Sfax ! Et ki ke cé çui là ? Sfax est un sorcier mutant de la planète rouge qui a jeté un sort à ma belle Gwendoline. A cause de lui, elle se meurt lentement... Non mais des fois ! Vous allez voir ce que vous allez voir ! Mon fidèle vaisseau, équipé de turbopropulseurs à catalyse thermo-nucléaire attend sur le parking. C'est à Mach 3 que je vais voler à la rencontre de Sfax et pour Gwendoline (que ne ferais-je pour elle...)j'affronterai tous les dangers. Dire que pendant ce temps, y'en a qui testent des programmes d'histoire. Bon, moi je suis là pour prendre des risques ! Get ready ! m'annonce une voix charmeuse mais non moins digitalisée. Les réacteurs de mon jet vrombissent déjà. Dans un univers hostile, fait de cratères, de pyramides et parsemé de mines que je dois éviter, il me faut repérer et franchir les portes spatio-temporelles. Pas facile avec un vaisseau aussi rapide que le mien. Mathias Rust aurait peut-être eu plus de chances avec son Cessna ! Dire que dans ma première vie j'étais un pilote d'avion léger... Poursuivi par mon ombre et attaqué par les vaisseaux de Sfax je vais enfin franchir ces sacrées portes spatio-temporelles... Voilà le masque de Sfax, visage inexpressif et cadavérique... Sa seule apparition me sort de mon rêve mais était-ce réellement un rêve ? Non pas du tout puisque l'ours en peluche qui flotte maintenant dans ma chambre est lui bien réel. Bonne nuit les petits !●

Fiche technique

Olivier : les décors sont beaux, le son aussi et la dame, elle me dit que je suis le meilleur à la fin parce que le High Score il a été battu.
Denis : une bonne animation. Des couleurs et des bruitages à la hauteur du ST. Une musique d'intro digitalisée, des voix enchanteresses qui murmurent "Game Over" ou "Oh boy !" (ça c'est pour Olivier, car il fait toujours les High Scores. Tiens d'ailleurs, il paraît que c'est une fille du Crazy Horse qui a prêté sa voix à l'ordinateur). Voilà les caractéristiques techniques essentielles de ce jeu. De l'arcade de bonne qualité. Seul reproche : le décor semble un peu coincé entre les bords de l'écran. Facile d'accès, on prend plaisir à jouer rien que pour dépasser le High Score et s'entendre murmurer "Oh boy" !

SUPER SKI

Simulation

L'apparition des premiers frimas me fait ressentir d'étranges chatouillis au bout des pieds... Très inquiète, je vais consulter mon médecin qui me dit le plus sérieusement du monde : votre état n'a absolument rien d'affolant ; par contre, si les symptômes persistent, je ne vois qu'une solution : aller le plus rapidement possible sur les pistes de ski.

N'ayant ni le temps, ni les moyens (il faut bien le reconnaître...) de me rendre dans le paysage magnifique qu'est la montagne ensevelie sous la neige, (poétique, non !) je charge avec empressement et délectation Super Ski sur mon cher micro... Là au moins, je suis sûre qu'il n'y aura pas 1 heure de file d'attente au tire-fesses ! Sans compter que je vais pouvoir m'entraîner sur des pistes de compétition en ayant tout l'espace pour moi !

Je décide de commencer par une descente juste histoire de m'échauffer et, je dois bien l'avouer aussi, afin de me griser complètement... En plus, j'ai la possibilité de choisir entre 3 pistes (le grand luxe, vous ne trouvez pas !)... Bon, les choses sont sérieuses ; je respire un grand coup, me mets dans la position la plus aérodynamique possible et hop ! c'est parti, je me précipite sur le portillon... Pour commencer, je dois reconnaître que je fais une descente "pépère" avec mes 2 minutes pour passer la barrière d'arrivée !





J'améliorerai mon temps tout à l'heure mais, pour l'instant je suis trop impatiente de m'essayer dans les trois autres épreuves proposées car, en effet, j'ai le choix entre le slalom, le slalom géant ou le saut ; après avoir réalisé un saut plus que moyen de 52 m (je tiens quand même à signaler que je suis restée sur mes skis ce qui n'est pas forcément le cas de tout le monde...), je me lance avec ivresse dans le slalom géant. Malheureusement, je trouve que la descente s'effectue vite, très vite, trop vite... Non ! pas le sapin !... Aïe, aïe, aïe ! Je n'ai même pas déchaussé et je suis là tout empêtrée dans les nœuds que je fais avec mes bras, mes jambes, mes skis... sans compter que je ressemble à un véritable bibendum...

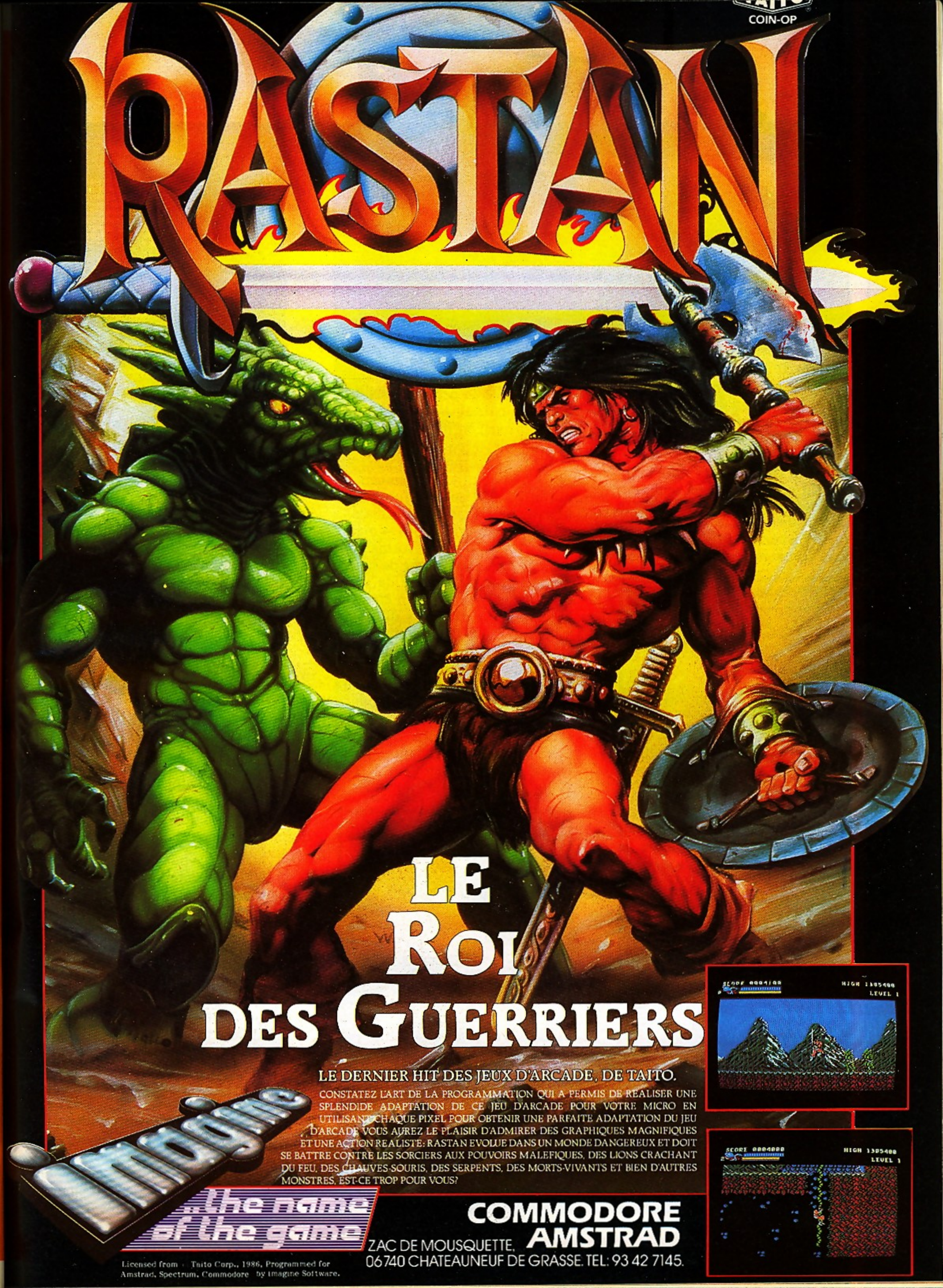
Mais je vous assure que je réussirai et que, bientôt, je délaisserai les phases d'entraînement pour me lancer dans les épreuves de compétition et attention, là plus question de rigoler car il y a deux manches à effectuer par épreuve. Et vous verrez bien qui aura la médaille d'or, foi de... !●

*Testé sur **AMSTRAD CPC***



Fiche technique

Cette simulation 3D de ski nous offre un graphisme agréable quoique parfois un peu nu ; par contre, l'animation se révèle absolument époustouflante de rapidité... De plus, les réponses aux injonctions furieuses que vous faites subir à votre joystick sont immédiates à l'écran ce qui contribue à un bon réalisme de ce logiciel. Bref, n'hésitez pas à vous laisser séduire par l'attrait des skis et des bâtons et allez vite chausser vos chaussures de skis... Ah, un détail : l'esprit de compétition est stimulé par la possibilité d'être 6 à s'inscrire au tableau des épreuves.

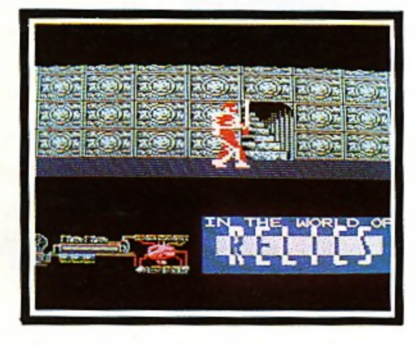

COIN-OP
RASTAN
LE ROI DES GUERRIERS
LE DERNIER HIT DES JEUX D'ARCADE, DE TAITO.
CONSTATEZ L'ART DE LA PROGRAMMATION QUI A PERMIS DE REALISER UNE SPLENDIDE ADAPTATION DE CE JEU D'ARCADE POUR VOTRE MICRO EN UTILISANT CHAQUE PIXEL POUR OBTENIR UNE PARFAITE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE VOUS AUREZ LE PLAISIR D'ADMIRER DES GRAPHIQUES MAGNIFIQUES ET UNE ACTION REALISTE: RASTAN EVOLUE DANS UN MONDE DANGEREUX ET DOIT SE BATTRE CONTRE LES SORCIERS AUX POUVOIRS MALEFIQUES, DES LIONS CRACHANT DU FEU, DES CHAUVES-SOURIS, DES SERPENTS, DES MORTS-VIVANTS ET BIEN D'AUTRES MONSTRES, EST-CE TROP POUR VOUS?
imagine
..the name of the game
COMMODORE
AMSTRAD
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.
Licensed from Taito Corp., 1986, Programmed for Amstrad, Spectrum, Commodore by Imagine Software.



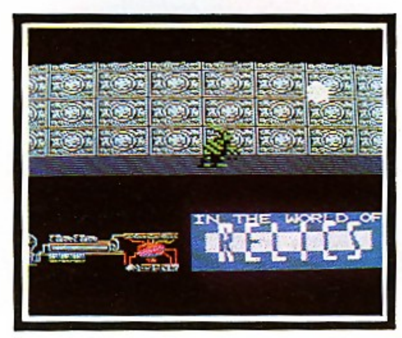
RELICS

Aventure

Après avoir vendu son âme au diable (qui n'en voulut pas !) et son corps à la science, Gérard, notre célèbre commercial, se trouva fort dépourvu quand la bise fut venue... Pas un seul petit morceau de corps à se mettre autour de l'âme... Il alla crier "help" chez le lapin son voisin, mais comment crier lorsque l'on



n'est qu'une âme errante ? "Mais qu'est-ce que je m'aperçois-je ?" pensa Gérard, il venait de se transformer en ... lapin, si si ! Imaginez notre très sérieux Gérard dans la peau (disons plutôt la fourrure) d'un lapin... Voilà, il avait enfin trouvé de quoi ne pas faire prendre froid à son âme (eh ! c'est que c'est fragile ces petits bestiaux...). Evidemment, il aurait préféré se transformer en homme plutôt qu'en lapin mais... on prend ce qu'on a sous la main. C'est donc sous cette forme animale au look très peluche de supermarché (car j'ai oublié de vous dire que le fameux lapin était un herbivore un peu hors du commun. En effet, notre commercial était devenu un joli lapin vert...). C'est donc sous cet aspect, que Gérard partit en quête d'une nouvelle enveloppe pour son âme.
Oh ! Ce ne fut pas sans problème... Il rencontra des êtres méchants, très méchants. Il se transforma en gladiateur. OK ! C'était une forme humaine...

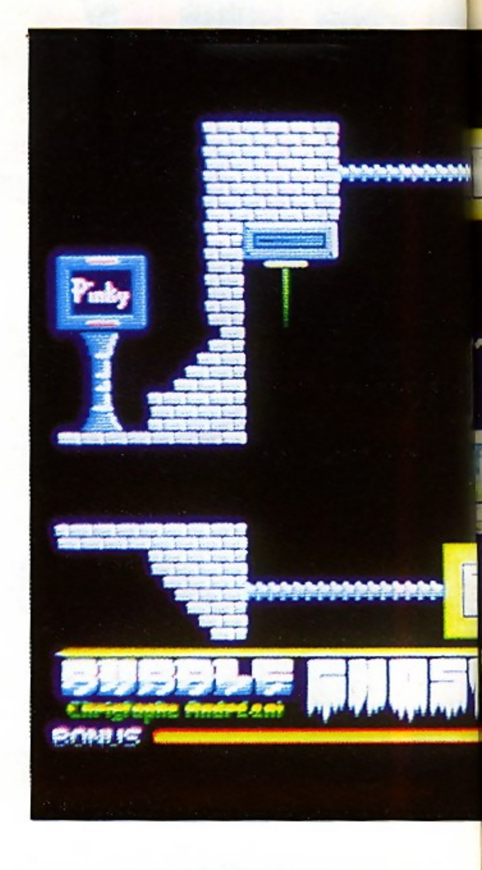


Mais tout de même, ce n'était pas une tenue pour l'homme de confiance d'une société comme la nôtre. Après tout un tas de péripéties (qu'il vous racontera mieux que moi) Gérard a enfin récupéré une forme humaine d'époque. Mais je vous assure qu'il n'est pas prêt à recommencer. ●

Testé sur MSX

Fiche technique

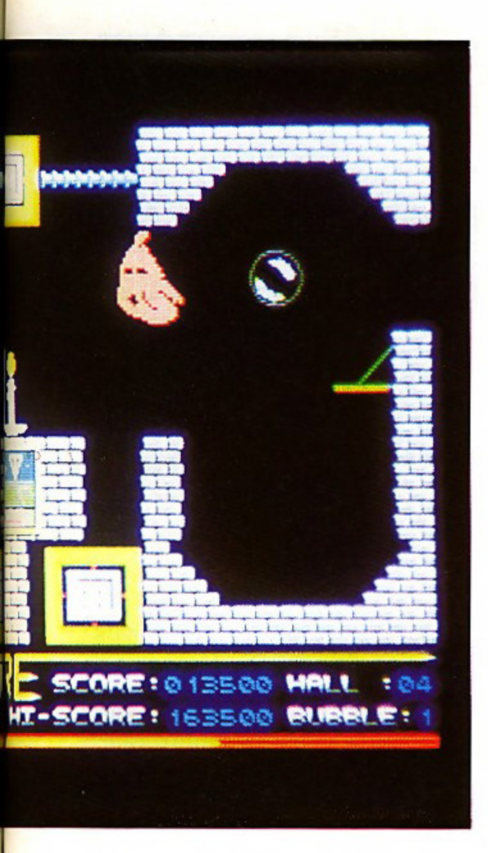
Graphisme vraiment mauvais. Beurk ! (En outre tout autant que l'animation...). Rien de très palpitant dans cette aventure. Heureusement qu'il y a la musique pour relever un peu la note. Ça ne valait toutefois pas la peine que le pauvre Gérard se décarcasse... Lecteur, tu as la chance qu'on sacrifie une partie d'Arcades pour te parler d'un truc aussi nul afin que tu ne dépenses pas inutilement ton fric !



BUBBLE GHOST

Arcade

Je suis mignon. Si, si, je vous le dis : je suis très mignon. Léger comme une plume, blanc comme le drap qui m'habille : je suis un fantôme. Saviez-vous que les fantômes ont une âme ? Non ? Alors, je vous l'apprends et la mienne a pris la forme d'une bulle de savon. Encore plus légère que moi, elle est fragile, très fragile. Et savez-vous quelle est mon occupation favorite (à part lire Arcades), je promène mon âme dans les couloirs d'un sinistre château rempli de pièges. Quel est l'esprit tortueux, qui a disposé, avec des intentions machiavéliques, et dans quel but, autant d'objets dangereux pour mon âme ? Aidez-moi, je vous en prie. Comment ? C'est très simple :



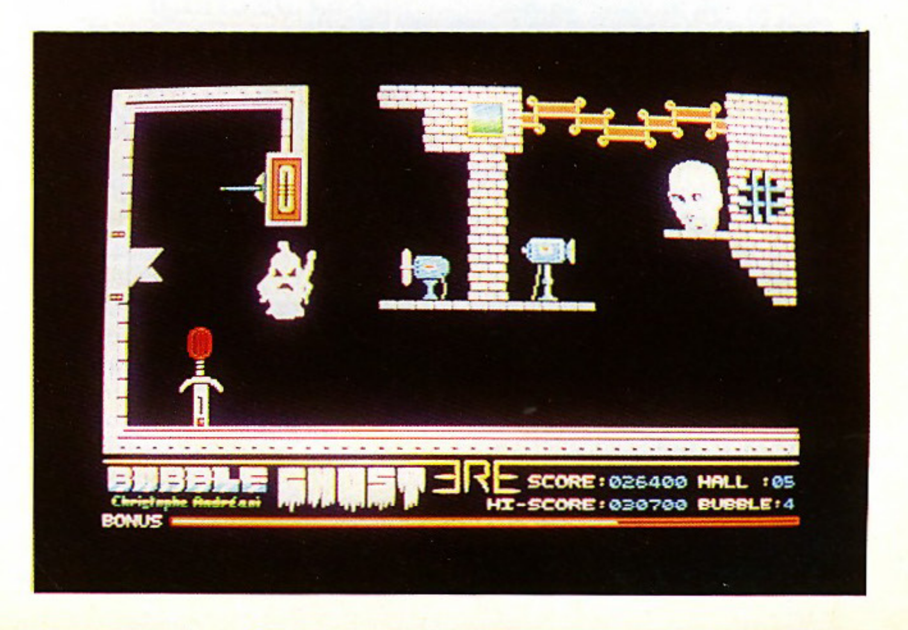


vous allez me guider, en essayant de me faire traverser chaque salle le plus rapidement possible (ouais, ouais, y'a un bonus !) et en prenant garde de ne pas faire éclater ma bulle. Je n'ai pas de mains : tout ce que je peux faire, c'est souffler sur la bulle pour la faire avancer ; en pivotant sur moi-même, je suis capable de l'envoyer dans toutes les directions. Mais attention, je m'essouffle vite aussi, n'abusez pas de mes petits poumons !
Quoi, vous acceptez ? Oh, je suis très content : on va visiter ensemble ce château machiavélique.●

Testé sur ***ATARI ST***

Fiche technique

Qui a dit que les concepteurs de jeux n'avaient plus d'idées ? Celle-ci est pour le moins originale ! Un jeu d'arcade sur un scénario qu'on n'avait pas encore vu. De très nombreux tableaux, pleins d'imprévu, de touches humoristiques, et remplis d'astuces que le joueur devra découvrir afin de les parcourir dans les meilleures conditions. Des graphismes, des animations et des illustrations sonores de qualité, alliés à une grande simplicité d'emploi (le jeu se commande à la souris et une touche du clavier) font que l'on prend plaisir à jouer dès les premières secondes.
Le petit fantôme manifeste ses états d'âme : joie quand la bulle passe d'un tableau à un autre, colère lorsqu'elle éclate à cause de votre maladresse. Et s'il devient tout rouge, c'est plus parce qu'il s'essouffle que par courroux !
Les salles à parcourir sont de difficulté croissante. Seul le pilotage à la souris pourra paraître gênant, dans certains cas où il faut pouvoir retourner rapidement le fantôme sur lui-même : un inconvénient bien mineur.
A mettre entre toutes les mains : il plaira aux plus petits comme aux grands et on ne se lassera pas de recommencer les parties, ne serait-ce que pour dépasser le high-score !
Un jeu à vous couper le souffle...







JACKAL

Arcade

Vous devez être fou... C'est avec ces mots que débute la notice de Jackal. Eh oui, il faut être fou pour charger ce jeu ! Vous êtes à bord d'une jeep ou d'un quelconque véhicule militaire et vous devez dénicher des ennemis cachés on ne sait où : déjà rien de bien passionnant... Comme il se doit, puisque dans toute guerre il y a du sable et des palmiers, c'est donc dans ce paysage que vous évoluerez à la recherche de vos vilains ennemis. Vous êtes armés de lance-grenades et de lance-missiles ce qui vous met en position de supériorité face aux ennemis qui ne sont autres que de vulnérables fantassins. La loi du plus fort étant toujours la meilleure, vous avez toutes les chances de gagner. Mais gagner quoi ? Le droit de refaire une autre partie ? Ben, en voilà une chance !
C'est pas tout ça ma p'tite dame mais va falloir que j'teste un autre jeu. J'espère qu'il sera plus chouette que Jackal sinon qu'est c'qu'on va écrire dans nos articles ?

*Testé sur **SPECTRUM***

Fiche technique

Vraiment décevante cette adaptation du jeu de café : la musique est inexistante, l'animation vraiment élémentaire, quant aux graphismes ils sont aussi laids que les couleurs. Votre véhicule (une boîte à savon) se déplace selon quatre directions et même latéralement... On a un peu l'impression d'aquaplanning ce qui est des plus curieux dans le désert. Bref, un logiciel qui ne nous marquera ni pour son intérêt, ni pour ses qualités visuelles.



TANK

Arcade

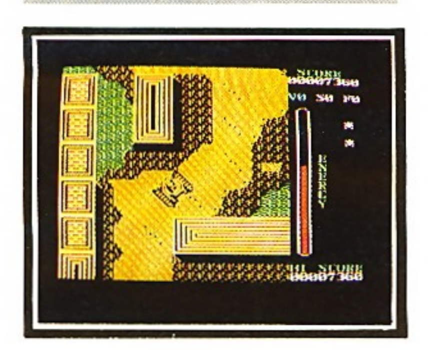
Ah, la guerre ! Quelle inspiration elle suscite auprès des créateurs de jeux. Salut à toi, Super Héros : te voilà doté d'un char ultra nouveau et très sophistiqué. Normal, c'est toujours sophistiqué quand c'est nouveau ! Ton char a été parachuté sur une plage où tu débarques à présent. Ta mission consiste à passer les défenses mises en place par un dictateur qui s'est rendu maître du pays. Mise en route du tank. Oh, oh, ça boite ! Le parachutage s'est mal passé et il manque des pièces pour que l'équipement du char soit complet. Il te faudra donc trouver ces pièces, tout en attaquant les forces ennemies : tanks, soldats, bunker et même... sous-marins !
Heureusement, il y a des primes ! Engagez-vous qu'ils disaient... Ces primes se manifestent sous forme de lettres qui clignotent et qu'il faut ramasser.
Un bon conseil : tirez sur tout ce qui bouge et bonne chance... ●

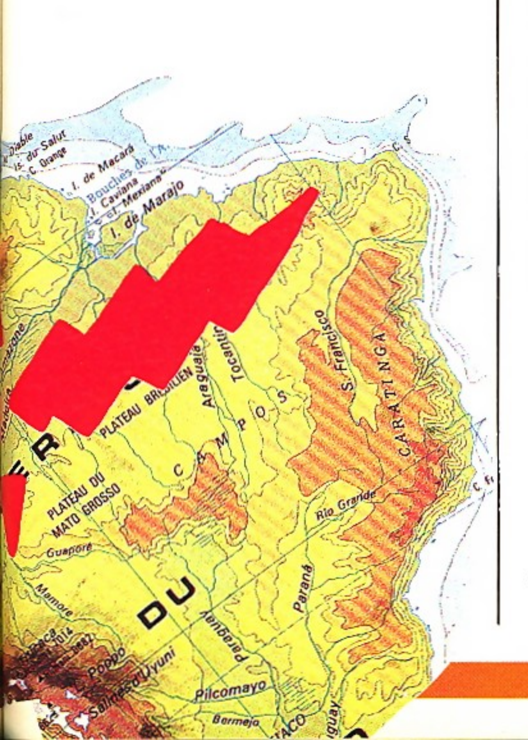
*Testé sur **SPECTRUM***



Fiche technique

Un graphisme assez médiocre, quelques bruitages timides : on ne peut pas parler d'aspect technique extraordinaire. L'animation, par contre, est correcte. Le jeu n'est pas évident et l'on passera certainement quelques bonnes heures avant d'explorer le champ de bataille où l'on rencontrera divers chars ennemis rapportant chacun un nombre de points différent. Il existe une part de stratégie non négligeable dans ce jeu et le débutant découvrira, à ses dépens, qu'il ne suffit pas de foncer dans le tas ! Ce dernier point devrait ménager suffisamment l'intérêt du jeu pour faire en sorte que l'on ne s'en lasse pas trop vite.





DIABLO

Réflexion

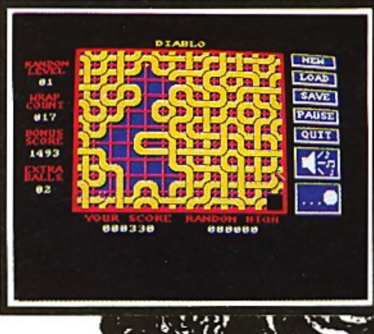
Basée sur le principe d'un jeu assez méconnu (appelé Diablotin), cette adaptation sur micro va faire sérieusement travailler vos cellules grises, les mettant à rude épreuve.

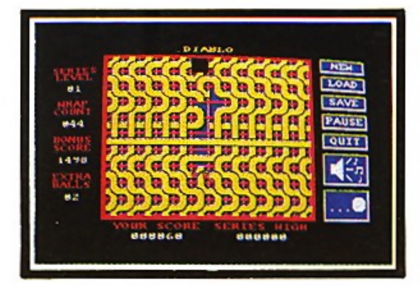
Imaginez une piste, suivie par une bille (on dirait une coccinelle !). Là où ça se corse comme dirait... oh, puis non, je ne la ferai pas, elle est trop connue. Là où ça se corse, disais-je, c'est quand cette piste est découpée en un ensemble de petits carrés (119 exactement), que l'on déplace un peu comme dans un jeu de taquin. La suite, vous la devinez : il faut que la bille suive la piste le plus longtemps possible... Après son passage, la piste est effacée.

Il faut, par conséquent, agir vite pour mettre en permanence devant la bille, un tronçon de piste qui la fasse aboutir quelque part, sinon c'est perdu !

Si vous avez une bonne dose de stratégie, une certaine dextérité et des prises de décision rapides, laissez-vous tenter !●

*Testé sur **AMIGA***





Fiche technique

Du son tout au long du jeu, c'est bien. Par contre le graphisme est très simple et la présentation exploite peu les ressources de l'Amiga. L'intérêt du jeu n'en est pas pour autant amoindri... Les pistes peuvent être disposées sous forme de séries régulières ou de conception aléatoire. Un jeu de réflexion original où l'on cherchera à se surpasser.



SKAAL

Aventure

Je peux vous assurer qu'à notre époque la vie n'est pas facile pour tout personnage ayant le malheur de posséder de grandes oreilles et de grandes dents ; d'ailleurs, la situation est tellement critique que nous en avons même perdu l'humour de notre célèbre ancêtre et que nous n'avons même pas la force de lancer : "Alors, quoi de neuf docteur ?"
La cause de tout ce malheur ? Mais ce sont les Ohms qui font régner leur loi et qui n'ont rien trouvé de mieux que d'exterminer toute notre race. Nous sommes les deux seuls rescapés du carnage,



Culnégonde et moi, Skaal. Nous avons projeté de repeupler à nous deux le globe mais, malheureusement, l'horrible service de délapinisation sur Terre ou D.S.T. a encore sévi en s'emparant de ma douce et tendre compagne... Il ne me reste plus qu'à la rejoindre dans le château où elle est enfermée afin de changer le cours de notre destinée.
C'est ainsi que je me retrouve dans la colline aux druides ; tout est parfaitement calme et je décide de pousser jusqu'au lac de la vallée sombre où se trouve une machine qui m'allège de quelques pièces mais qui ne me livre aucun indice... En rejoignant la vallée sombre, je trouve des objets qui pourront toujours être utiles : une potion (j'espère qu'elle n'est pas empoisonnée), un glaive (moyen de dissuasion) et un calice (toujours intéressant pour des négociations). J'ai l'impression de tourner en rond car je me retrouve au sud de la colline aux druides et je me retrouve face à l'horrible monstre à deux têtes : Mhuur et Grook... Malheureusement pour moi, mon glaive ne sera pas suffisant mais je prête le serment de trouver l'entrée secrète du château et de délivrer ma Culnégonde, foi de Skaal ●

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

La partie de l'écran présentant les directions possibles, les objets en votre possession ainsi que votre score est claire et attrayante. Par contre, la partie de l'action en elle-même propose un Skaal qui n'est pas ressemblant avec un estomac quelque peu rebondi ce qui explique peut-être sa relative lenteur à se décider pour un déplacement... Par ailleurs, la boussole est fixe ce qui fait que le déplacement est rectiligne,



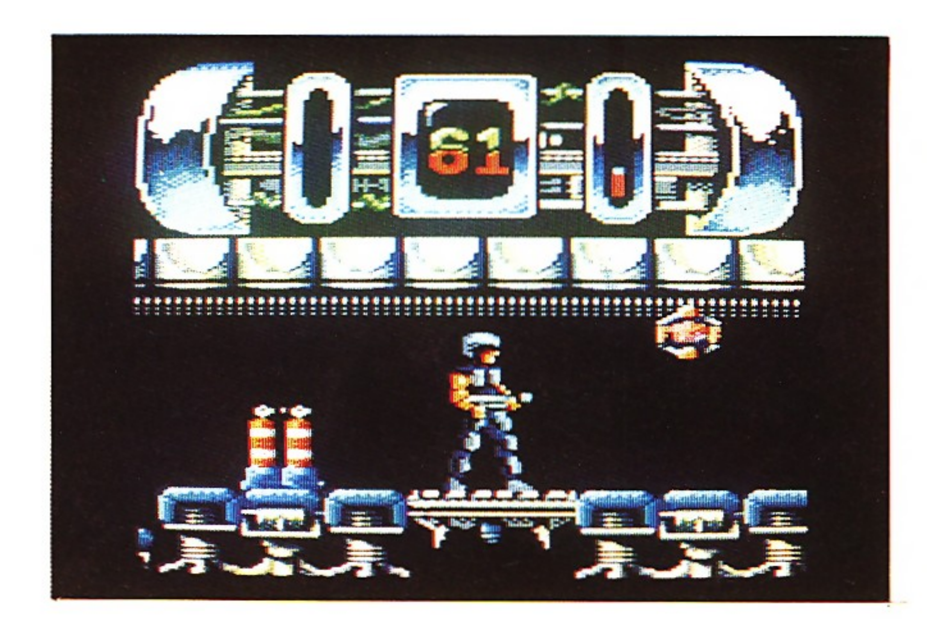
les directions peuvent par exemple indiquer Sud à gauche et cela ne vous empêchera pas d'aller à l'Ouest si vous tapez à gauche sur les flèches du clavier, ce qui n'est pas des plus agréables !
Pour terminer, le noir et blanc apparaît un peu tristounet pour l'Amstrad, vous ne trouvez pas ?



TRA

Il est précisément 11 heures lorsque je sens que mon vaisseau est absorbé... En jetant un coup d'œil circulaire à l'extérieur grâce à mes nombreux écrans de contrôle, je me rends compte que je suis dans une espèce d'immense cheminée et les commandes du vaisseau m'échappent totalement, il ne me reste plus qu'à attendre la mort à moins que je ne finisse par me poser quelque part et que les fermetures automatiques ne se déverrouillent...
Lorsque je reprends mes esprits (je suis bien incapable de vous dire combien de temps j'ai été inconscient) je me trouve près d'un ascenseur et pour moi tout est clair : je suppose que mon ordre de mission m'a été transmis par télépathie lors de ma phase d'inconscience. Je me trouve dans un complexe composé de couloirs et je dois parvenir à activer la centrale de sécurité N.I.K. Seulement, comme vous devez vous en douter, il ne suffit pas de se trouver devant elle pour crier victoire... Qui dit sécurité dit mot de passe et celui que je dois obtenir est composé de huit lettres... Et il se trouve qu'il y a huit centrales réparties dans le complexe donc





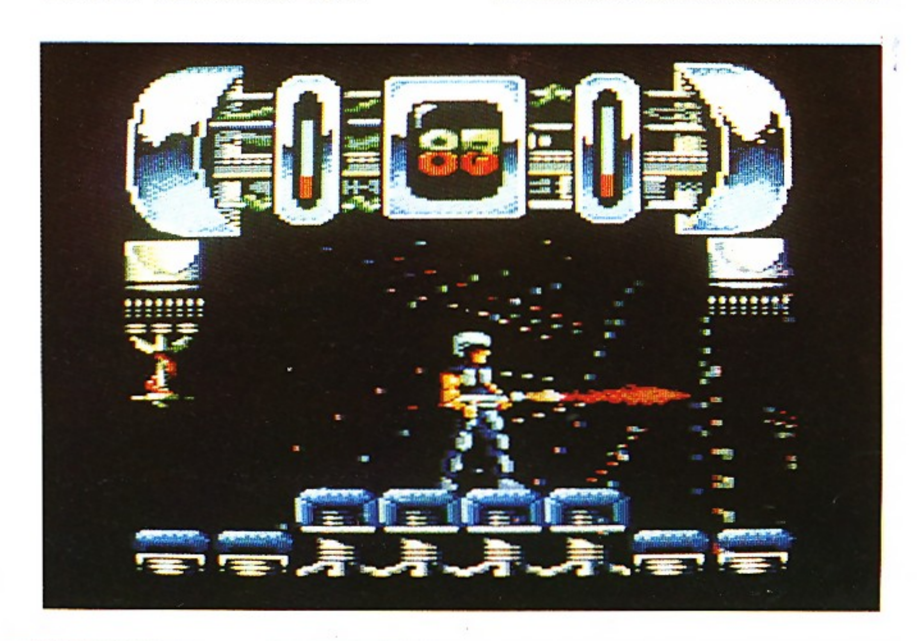


une lettre par centrale. Ayant tout compris, je me précipite sans plus attendre à la recherche de la première centrale et je me trouve aussitôt assailli par des créatures qui occupent tous les niveaux du couloir et qui ne se privent pas pour me pomper de l'énergie ! Heureusement que mon fidèle lance-flammes est là pour réduire cette vermine à néant !
Voilà ! Je me trouve devant la première centrale que j'explore et qui me livre bien gentiment une lettre : c'est un C comme C... (oh, et puis mettez-y ce que vous voulez !). Considérant ceci comme un bon départ, je reprends ma course, veux faire un petit carton et ô désespoir, mon lance-flammes est à sec ! Qu'à cela ne tienne, j'aperçois deux bouteilles de carburant qui me permettent de faire le plein... Par contre, je trouve que je commence à devenir faible ; il faudrait que je refasse mon énergie. C'est dans cet état d'esprit que j'arrive à la seconde centrale qui n'est pas activée mais qui me livre un hamburger... Etant regonflé à bloc, je découvre un R à la troisième centrale et une disquette à la quatrième centrale... Chouette, je vais pour activer une centrale et trouver la troisième lettre. Lorsque j'aurai les huit lettres en ma possession, il me suffira de les ordonner pour en faire un mot lié à l'informatique et alors je pourrai obtenir le code d'un faisceau qui me permettra d'être transporté, si je suis dans la zone de télétransportation bien sûr !
Je commence déjà à me délecter de ma victoire certaine lorsque je me vois éclater en une multitude de petits points scintillants... Qui a dit : il ne faut pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué ?... J'avais tout simplement oublié que je ne disposais que de 90 secondes pour effectuer ma mission !●

Testé sur ***AMSTRAD CPC***

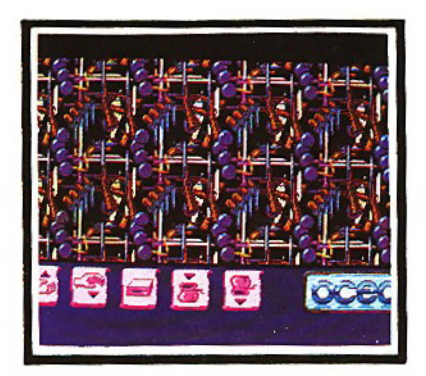
Fiche technique

Ce premier logiciel de la toute nouvelle marque GO ! ouvre la série en toute beauté car en effet, vous avez un graphisme superbe avec des sprites qui n'ont rien de microscopique et qui subissent une animation très souple... Quant à la musique ou aux sons, ils sont bien adaptés à l'action du moment. Enfin, à noter une initiative originale de GO ! : la face B des cassettes contient un morceau de rock du groupe "Resister" ; intéressant, non ?...



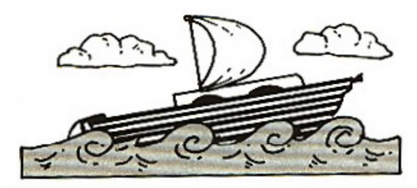
TAÏ-PAN

Aventure





Canton, 1841, la plus commerçante des villes de Chine est aussi celle dans laquelle on rencontre le plus de contrebandiers. Nous y sommes arrivés depuis peu, mon père et moi. Pour parvenir à notre but qui consiste à devenir le Taï-Pan, c'est-à-dire le plus riche des commerçants, il va nous falloir faire l'acquisition d'un bateau. Pour cela, mon père va devoir quêter auprès de bienfaiteurs afin d'emprunter la somme nécessaire à l'achat du navire. C'est dans un restaurant que l'on acceptera de nous faire ce prêt.



Maintenant, il va falloir choisir notre future embarcation parmi les trois que l'on nous propose : le Lorcha, spécialisé dans la contrebande, il n'est pas très coûteux et les besoins en personnel d'équipage sont réduits. Le Clipper, plus cher, moins rapide, mais à la surface de cale supérieure à celle du précédent. La Frégate enfin, la plus grosse des trois embarcations, la plus coûteuse aussi, mais idéale pour devenir corsaire. Mon père décide d'opter pour le Lorcha, ainsi pourrons-nous garder quelques pièces d'or et partir rapidement. Bien sûr, la contrebande est un métier risqué, mais le jeu en vaut la chandelle... Devenir Taï-Pan...

Après des heures de marche, nous avons enfin réussi à réunir un équipage puis nous nous sommes munis de cartes, boussole, sextan, afin de naviguer dans de bonnes conditions.

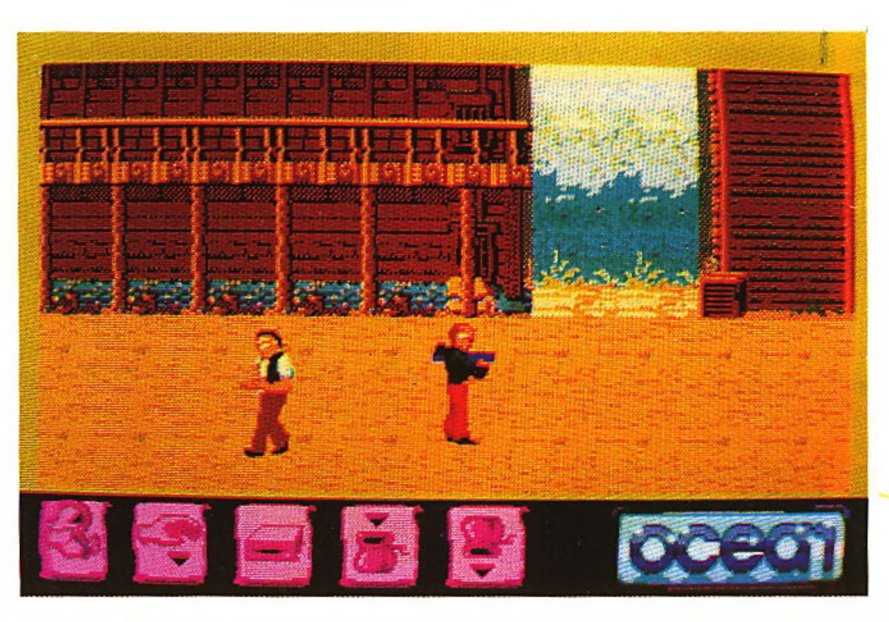
Il va falloir se préparer au départ. Quelle direction allons-nous prendre ?

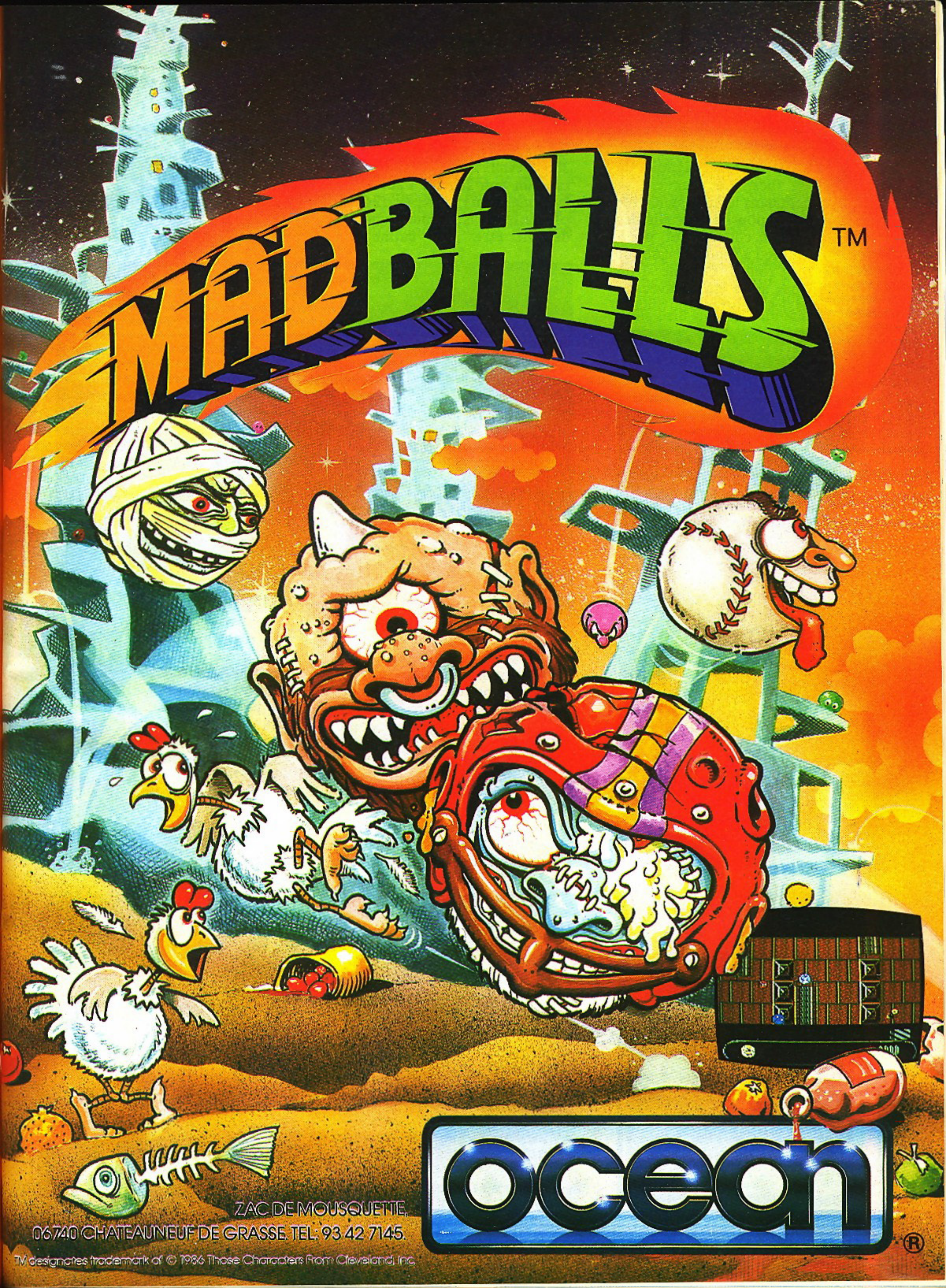
C'est qu'à cette saison, certaines routes maritimes sont quasi impratiquables en raison des forts typhons. Nous devrons donc les éviter et choisir une route plus sûre mais plus longue aussi. Nous devrons peut-être faire face aux pirates qui sillonnent la mer de Chine. Il va nous falloir partager les rations alimentaires de façon équitable afin d'éviter tout risque de malnutrition de nos membres d'équipage ou de mutinerie de ces derniers... Si, de toutes ces épreuves, nous sortons vivants, c'est là que commencera notre véritable travail de négoce. Les épices, les pierres précieuses, le thé, la soie, telles seront nos principales marchandises. Je ne m'attarde pas, je vois que mon père s'impatiente sur le pont du navire, je vais devoir vous quitter, je ne vous raconterai pas la suite, à vous de la découvrir dans Taï-Pan.●

Testé sur ATARI

Fiche Technique

Un jeu qui vous emmène au rythme de la douce mélodie chinoise aux confins de l'Asie du XIXe siècle. Les graphismes sont agréables, l'animation très sympathique sur ce décor aux reflets de soie.




MADBALLS™
ocean®
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.
TM designates trademark of © 1986 Those Characters From Cleveland, Inc.



Simulation conduite sportive

Y'avait longtemps que j'avais envie de m'encadrer une bagnole de flics. Ces fumiers se planquent dans la montagne avec leurs radars pourris pour allumer les mecs qui, comme moi, prennent leur pied à fond la caisse sur les p'tites routes. Comme si on n'était pas assez em...é avec les camions, les chauffeurs du dimanche et autres calamités !

La mia Ferrari e una Testarossa... 380 chevaux à 5750 t/mn. Je me tape un bon 280 sur l'autoroute avec mais, aux USA, les flics ne plaisantent pas. La montagne, ça devrait être plus calme. Et pourtant !



J'aime sentir la puissance disponible sous mon pied droit. Première, les chevaux se déchaînent. A peine besoin d'appuyer. Et c'est parti... Je monte mes vitesses avec un plaisir sans égal. Tiens, un camion. Rétrograde, on le passe sans faiblir. Juste... car en face, une petite VW arrivait au mauvais moment. Les bords de la route défilent. A gauche, le précipice ; à droite, la montagne. Et attention aux rochers tombés sur la route, ça laisse des traces ! Virages après virages, je dépasse quelques escargots. Dimanche dernier, c'est une 911 Turbo que j'ai essayé sur la même route. On a même fait la course avec une gonzesse en Countach... Dur !

Bip, bip, bip... C'est l'avertisseur sonore du détecteur de radar. Sont planqués pas loin les shériffs ! Je vais faire monter leur taux d'adrenalime. Je parie qu'ils n'ont jamais fait la course ! Ils vont apprendre à me connaître ! Ça commençait bien... jusqu'à ce qu'un camion me fasse perdre le contrôle de mon bolide. J'ai frotté sur le côté droit. Ils en ont profité pour me dépasser et me bloquer. Tans pis pour eux ! Première et vlan dans la malle arrière. Perdu pour perdu... Allez, soyez sympa : écrivez-moi en taule pour me dire ce que vous pensez de Test Drive ! Ciao, ciao●

*Testé sur **C64***

Fiche technique

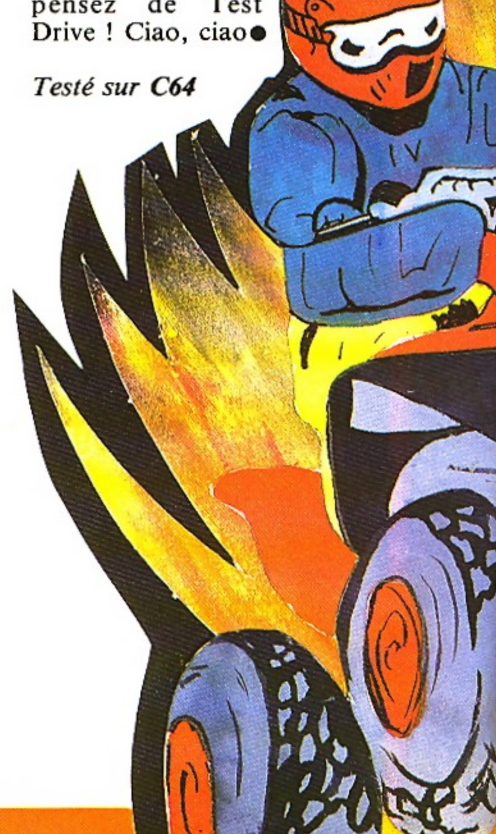
Une bonne simulation de conduite sportive sur route étroite. A votre dis position, 5 merveilleuses voitures, fruit de la technologie moderne : une Lamborghini Countach, une Porshe 911 Turbo, une Ferrari Testarrossa, une Chevrolet Corvette et une Lotus Esprit Turbo.

De bons graphismes : planche de bord avec volant animé, compte-tours, compteur de vitesse, levier de changement de vitesse, rétroviseur. L'effet de défilement de la route est bien rendu, de même que les mouvements des autres véhicules. Bruit de moteur, chocs sur les côtés : rien n'a été oublié pour respecter le réalisme de la simulation.

La présentation elle-même, à la manière du générique d'un film, avec voix digitalisée et musique splendide mérite le détour. Chaque véhicule est présenté avec sa fiche technique. Les essayer les uns après les autres ménagera un certain intérêt à ce jeu qu'on prendra plaisir à ressortir.

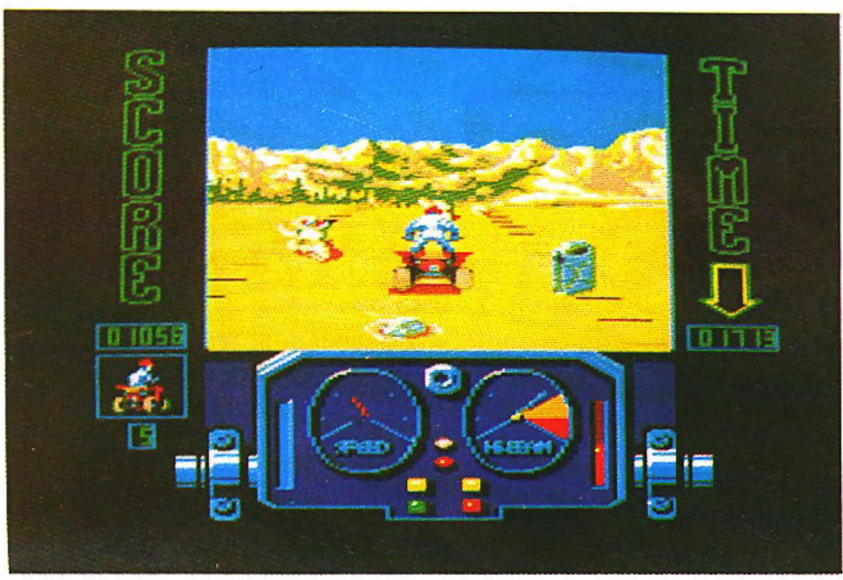
Si vous n'avez pas les moyens de vous offrir une Turbo Esprit, optez plutôt pour Test Drive !





QUAD

Simulation





Agent 4508F03 paré pour mission Kalahari ? Humm ! Evidemment je suis prêt... Voilà quatre mois que je n'ai pas eu de mission. J'ai eu tout le temps de mettre mon matériel en état. J'ai réalésé les cylindres de mon engin, changé les disques d'embrayage, chaussé les quatre roues de pneus neufs, augmenté la contenance du réservoir afin de permettre une plus grande autonomie lors de la traversée de zones désertiques.
Ah, vous vous demandez bien de quelle sorte d'engin il s'agit ? Tenez, essayez de deviner : il possède un moteur de deux cent cinquante centimètres cube, il est rouge, est équipé de quatre énormes roues chaussées de pneus à gros crampons, il est dépourvu de cabines, vous y êtes assis comme sur une moto... Stop ! Monsieur a trouvé... Monsieur sait donc qu'il s'agit du petit frère de l'ATC mais qu'il est bien moins dangereux que son aîné et qu'il possède une roue supplémentaire. Monsieur va vous dire le nom... Oui... Le quad... C'est exact. Je vois que monsieur est un connaisseur.
"Eh ! 4508F03, tu t'actives un peu ! Tu n'es pas là pour poser des devinettes tout de même, allez, dépêche-toi un peu, on dirait que tu ne veux pas partir ?
Aurais-tu donc peur, toi l'agent sans peur et sans reproche ?"
Hélas oui, je dois l'avouer... Je sais que cette mission à travers les zones arides du Kalahari va être très rude, peut-être même mortelle pour moi (et ma monture).
Il va me falloir suivre la piste balisée, ne pas sortir de ses limites, sinon c'est l'enlisement quasi fatal. Attention aussi à la jauge de carburant, il ne faut pas que je passe à côté des jerrycans sans faire le plein sinon, c'est la catastrophe.
Imaginez l'angoisse : tout seul, si petit, au milieu de ce désert, si grand...
Mais ce n'est pas tout (ce serait trop facile), je vais devoir éviter le feu des armes de mes ennemis. Equipés d'hélicoptères et d'avions, ces derniers veulent l'échec de ma mission. Seul mon excellent pilotage peut me sauver. (Pardon ? Je ne suis pas modeste ?...). Vous savez, il faut bien se rassurer. J'essaie de me convaincre de l'exceptionnelle qualité de mon savoir-faire de pilote.



Bon, mais maintenant, trève de bavardage. Je mets mon casque, ma combinaison, mes bottes, j'enfourche mon engin, je donne un coup de kick : c'est parti pour l'aventure, pour la victoire (enfin, peut-être...).●

*Testé sur **TO9***

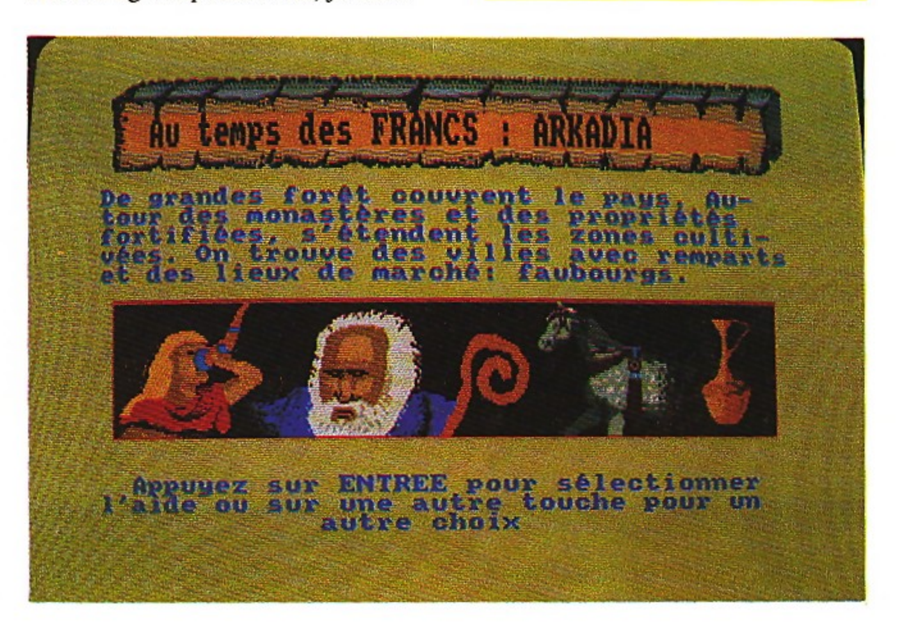
Fiche technique

Pour les experts du joystick, voilà un jeu plein de rebondissements (c'est le cas de le dire), où l'animation est tellement chouette que l'on s'y croirait. Il faut avoir vu les chutes spectaculaires, les sorties de piste où les roues patinent dans le sable, les sauts du pilote sur son siège. (Je peux vous dire que j'ai quelques courbatures dans le dos car les ressorts du siège de mon quad ne sont pas des plus tendres... et quelle soif après la traversée du désert). Côté sonore on n'entend que le bruit de son engin (il faut dire que le casque insonorise énormément). Le graphisme est sympa. Un jeu à ne pas essayer si vous avez le mal de mer, sinon, prévoyez un grand verre d'eau, un bon coussin et ... en piste pour de longues courses dont vous n'êtes pas prêt de vous lasser.

AU TEMPS JADIS

Logiciel éducatif

A l'époque où la terre était entièrement habillée de glaces il y a environ vingt-cinq mille ans, vivait une femme prénommée Arkadia. Elle vivait dans une grotte. Oh et puis zut ! Je voulais écrire un petit texte sur cette Arkadia de l'âge de pierre mais, je viens



de m'apercevoir que je n'y connaissais rien. De toutes façons, je suis nulle en histoire alors... Et puis pas un seul livre concernant cette époque dans la bibliothèque de mes parents. Oh évidemment, si je voulais m'intéresser à la guerre d'Algérie ou au coup d'Etat du Chili, j'y trouverais bon nombre de documents mais moi, ça ne me branche absolument pas, je voudrais tout savoir sur ces premiers hommes.

Il y a aussi une période qui m'intéresse, mais cette fois encore, je me heurte à l'incompréhension de mes parents : l'âge des Celtes. Ça devait être chouette avec les druides, le gui. Tiens c'est tout ce que je sais de cette époque... Et puis ça ressemble tellement à une légende que je ne saurais même les situer dans le temps ces pauvres Celtes. Et personne pour m'aider.

Mes parents, croyant bien faire viennent de m'offrir de nouveaux logiciels... éducatifs... Rien que le nom me rebute. Des maths, de la grammaire : beurk. Ah "Au temps Jadis" tiens, tiens, serait-ce de l'histoire ?

Mon bonheur était là, à côté de moi et je ne le savais pas. En effet, je venais de trouver le logiciel qui me permettrait d'écrire mes petites nouvelles sur six périodes historiques : l'âge de la pierre, des dolmens, des forgerons, des Celtes, des Romains et des Francs. Des renseignements concernant le climat d'alors, les coutumes, l'architecture, bref des tonnes d'idées pour mes prochains récits : c'est qu'ils ne sont pas trop à côté de la plaque de mes parents.●

Testé sur ***TO9***

Fiche technique

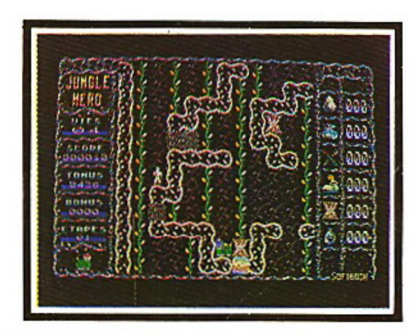
De la hâche en silex à la serpe d'or, des grottes aux premières cathédrales romanes, tout y est. Pour chacune des six périodes traitées, une frise chronologique retrace les grands événements, les grandes découvertes. Des icônes permettent de visualiser les grands traits de l'époque choisie et des menus viennent en aide à l'historien en herbe. L'utilisation est simple, le joueur est guidé afin de construire un récit cohérent, hélas aucune correction n'est réalisée par le programme.
Côté esthétique, c'est joli mais sans animation. Un bon logiciel pour les 10-15 ans passionnés d'histoire très lointaine.





JUNGLE HERO

Arcade



Un survol de la jungle, ça te dit ? C'est à cause de cette proposition que je me retrouve au milieu de ces lianes, sous 40 degrés Celsius (je préfère ne pas vous donner les Fahrenheit car je ne sais plus combien ça fait, mais de toutes façons : c'est trop chaud...) Il va me falloir regagner la ville à pieds. Notre avion est tombé en panne juste au-dessus de cette terrible forêt. Il n'aurait pas pu tomber dans le désert ? Au moins, aurai-je pu y rencontrer le Petit Prince ! Mais là, les quelques rencontres me semblent toutes plus odieuses les unes que les autres.

J'ai l'air de quoi moi, si petit dans cette nature luxuriante : un moustique...
Si si, je suis aussi insignifiant qu'un moustique...
Ah ! Justement en parlant de ces affreux anophèles, il y en a des millions qui me tournent autour de la tête. (Enfin, j'exagère peut-être un peu, disons plutôt une vingtaine ! Ah ? Quand même !). De quoi attraper le paludisme. Quoi ? La malaria ? C'est la même chose.
Ah, si je m'écoutais je les tuerais tous, ces sales moustiques. Hélas, j'assassinerais peut-être mon père, ma vieille tante ou mon petit chien (leur réincarnation bien sûr... quoique je pense que la vieille tante serait plutôt devenue une araignée géante... elle était toute barbue). Oh là là, il est grand temps que je trouve un point d'eau, la chaleur me fait perdre la tête (comme dans Barbarian : banc d'essai dans ce numéro).
Oh ! et ces lianes qui n'en finissent pas. Si je m'en sors, je serai un héros de la jungle, sinon on m'oubliera comme on oublie le moustique que l'on vient d'écraser (sauf s'il vient de vous piquer, là vous en avez au moins pour deux jours à penser à lui...)
Bon, à l'avenir si vous grimpez dans un aéroplane, choisissez plutôt la moustiquaire au parachute, c'est bien plus utile. ●

*Testé sur **TO9***

Fiche technique

Y a-t-il un avocat susceptible de défendre ce jeu ?
Appellera-t-on graphismes ces dessins élémentaires à la hauteur du caractère redéfini ? Peut-on parler d'animation au vu des déplacements du héros et de ses adversaires ? Pour ne pas dépareiller l'ensemble, les bruitages sont plus que médiocres.
Situé bien en dessous des capacités de la machine, ce jeu est à éviter dans la jungle des réalisations de ce genre.

LES CONVERSIONS D'O





Le règne d'un nouveau Maitre commence ... RYGAR, le Guerrier Légendaire! Ce héro ne respecte qu'un code: le code du combat. Gladiateurs antagonistes, reptiles, monstres, créatures aux pouvoirs maléfiques ... l'intrépide RYGAR doit tous affronter. Il est le Maître. Aussi suivons ses paroles: Battons-nous!!!

CBM 64/128 – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette
AMSTRAD – Cassette, Disque

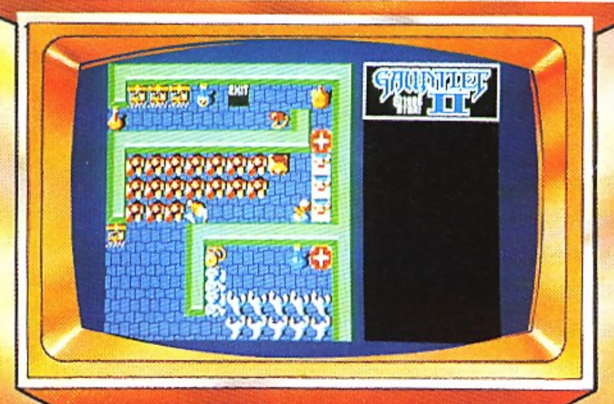
TECMO™



ECRAN TIRE DE VERSION ARCADE



U.S. Gold France, S.A.R.L.-B.P.3-ZAC de Mousquette 6740, Châteauneuf-de-Grasse.
Tel: 93 42 71 44/Tel: Bureau Paris: 1/43 35 06 75



Captivant, frénétique et contenant beaucoup de dispositifs, Gauntlet II est un jeu entièrement nouveau. Dans cette croisade passionnante, Gauntlet II n'est pas simplement un épisode de plus mais une expérience parfaitement nouvelle, une aventure pleine d'action.

CBM 64/128 – Cassette, Disque
AMSTRAD – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette
ATARI ST Disque

ATARI® GAMES

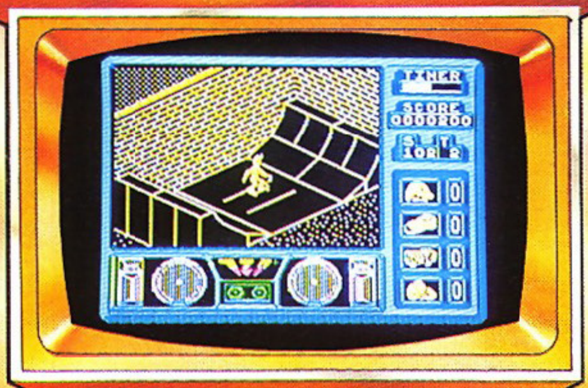


ECRAN TIRE DE VERSION ATARI ST



R MASSIF DE U.S.GOLD

720°



Les fortes sensations et les prouesses techniques du véritable skateboarding sont réunies dans cette occasion unique de devenir un champion dans le monde de la planche à roulettes! Essayez votre habileté parmi les parcs de skating. Améliorez votre technique en style libre et en compétition en vous apprêtant à tenter l'ultime manoeuvre – un tour de 720 degrés.

CBM 64/128 – Cassette, Disque
AMSTRAD – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette

ATARI® GAMES



ECRAN TIRE DE VERSION SPECTRUM



INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM™



Saisissez votre chapeau en feutre et votre fidèle fouet à taureau, partez à l'assaut du maudit "Temple of Doom" liberez les enfants qui y sont emprisonnés et ramenez les pierres magiques. Enforcez vous jusqu'à la limite, tentez cranement votre chance, et les pierres magiques pourraient être à vous!

CBM 64/128 – Cassette, Disque
AMSTRAD – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette
ATARI ST Disque

ATARI® GAMES



ECRAN TIRE DE VERSION ARCADE

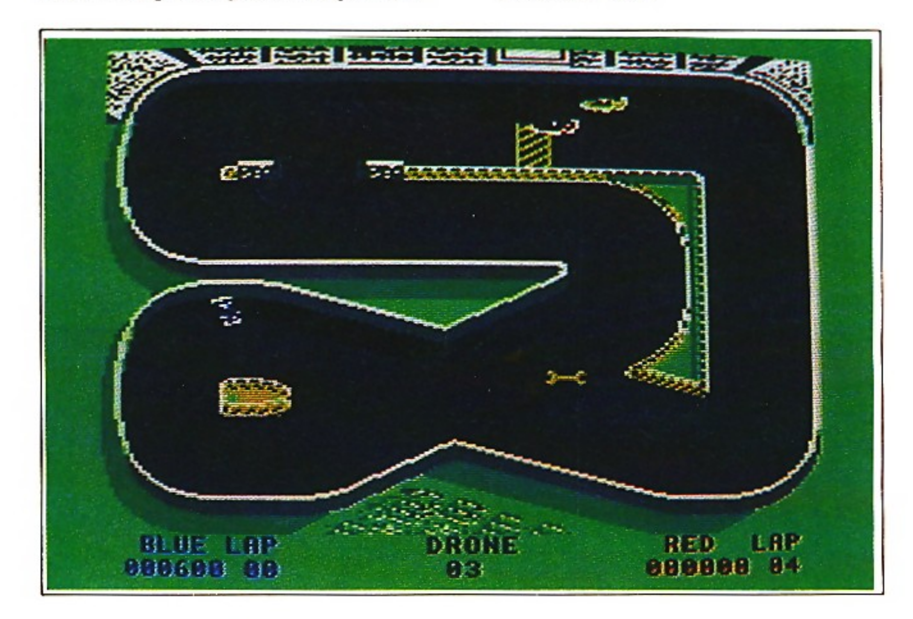


SUPER SPRINT

Course de voitures

Non, vous n'êtes pas un champion ! Il faut vous en convaincre mon vieux... Voilà ce que m'a dit le vendeur après m'avoir laissé cafouiller lamentablement, joystick en main, avec cette course dérivée d'un jeu de café... Faut dire que je ne suis pas du tout convaincu. D'accord, j'ai pas les qualités d'un Proust (euh, je voulais dire d'un Prost !), mais cette course de voitures où les F1 ressemblent à des petits poissons (si, si je vous l'assure) ne m'a pas incité à m'entraîner davantage. Je ne sais pas si, sur les versions Amstrad ou Spectrum, les voitures se contrôlent plus facilement mais, sur le C64, j'ai eu l'impression de jouer avec des savonnettes...
Si, malgré tout, vous avez envie d'essayer, sachez que l'on peut choisir son circuit, qui est vu de haut. On peut également jouer à 2 ou contre l'ordinateur qui, dans ce cas, pilotera les autres véhicules. Enfin, le hasard intervient sous forme de clés en or apparaissant brièvement : ramassez-les pour obtenir un bonus. Plus maléfique, il mettra de l'huile ou de l'eau sur la piste.●

Testé sur C64



Fiche technique

Heureusement, la musique rattrape le peu de qualités de ce jeu (mais je préfère acheter un disque). Côté couleurs, c'est pas mal. Pour l'animation, les voitures sont assez petites et... retour à la case départ, lisez ce qui est écrit ci-dessus !





Simulation
course sur monoplace

Debout les Prost, Mansell. Picket ou autre Rosberg... Avant de penser aux F1 sachez qu'une F3 est disponible pour ce championnat du monde 1988 et que la gloire vous attend. Casqué, ganté, vêtu de la combinaison de votre sponsor préféré, j'ai nommé Arcades, vous voici amis dans la monoplace aux couleurs de Firebird pour une première séance d'essais. Partir en pole position pour cette première course de la saison, sur le circuit de Nürburgring, serait déjà un succès. Fort heureusement, il fait un temps splendide et les mécanos ont monté les pneus en conséquence. 15h00 : une foule nombreuse et surexcitée est venue assister aux essais. C'est parti ! Le moteur rugit déjà (j'aimerais bien que pour une fois, il miaule, gloute ou glapisse, mais les moteurs ça rugit toujours !). Au stand le chrono est lancé, la voiture bondit en avant : vitesses poussées à l'extrême limite, la Ralt RT3 (vous avais-je dit son nom ?) atteint les 250 km/h à 200 m de l'entrée du S Castrol. Rétrogradage, la corde avant tout. Les mécanos ont retouché la direction, ça se sent ! Le réglage des ailerons y est aussi pour quelque chose. Une courte ligne droite de 800 m précède le virage Ford. Aïe, la prochaine fois, il faudra rétrograder une demi-seconde plus tôt et négocier plus largement le virage : cela évitera d'aller faire un tour dans l'herbe. Retour en piste pour boucler le parcours : 1 minute et 58 secondes. Non sérieusement, vous croyez que c'est avec un temps pareil que vous serez bien placé sur la grille de départ ? Faudra persévérer...●

Testé sur C64



Fiche technique

Après REV, REV + une très belle simulation de conduite en F3. Assis dans la monoplace, au ras de la piste, on voit le tableau de bord, les roues avant et les rétros. En course, les autres voitures apparaissent dans les rétros. Le graphisme est correct. L'animation avec ses phases d'accélération, freinage, dérapages éventuels est très réaliste, avec des effets sonores réussis.

Les commandes sont assez nombreuses et le joystick est fortement préconisé. Il faudra pas mal d'entraînement au joueur pour dominer sa voiture... Six circuits différents sont proposés, ayant chacun leurs particularités. Le classement final s'établit sur 20 participants. Au début, nous vous suggérons de piloter avec le CAS (Computer Assisted Steering) : ça aide sérieusement à aborder les virages. Le manuel vous en touchera 2 mots. Ce dernier est bien fait et, dans sa dernière partie, il décrit les différentes particularités des 6 circuits.

A posséder si vous êtes un fana des grands prix F3.

SKULL -DIGGERY

Arcade

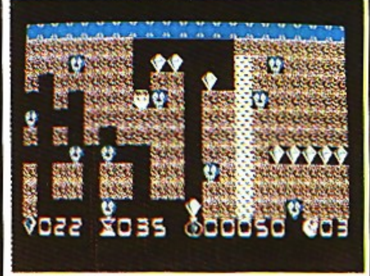
L'homme a depuis des millénaires extrait du sol les richesses minérales dont il usait ensuite soit comme monnaie d'échange, soit comme matière première pour la fabrication d'outils plus ou moins sophistiqués. On se souvient des chercheurs d'or armés d'un tamis et coiffés d'un chapeau de cow-boy, ceux-là cherchaient pour leur propre compte, pour leur fortune future. D'autres hommes ont engagé des enfants dans les mines de Bogota afin d'extraire le précieux charbon à bon prix. Moi, tout ça, ça n'est pas mon truc, je préfère tout miser sur les mines de diamants. Et pas question d'y envoyer quelqu'un à ma place. Non, non ! Je veux avoir le plaisir de les découvrir moi-même ces pierres merveilleuses. Je veux les extraire sans leur faire mal. Elles n'étincelleront que pour moi. Comme la belle Ariane, il me faudra me guider à travers moult labyrinthes, découvrir l'entrée de la prochaine caverne, n'abandonner aucun diamant, je les veux tous...



Je vais être riche, très riche. Je posséderai la plus belle collection de diamants jamais rencontrée. Je serai... le Seigneur des Diamants. Oui, moi le petit être auquel personne ne prête attention, je serai le plus riche de la planète.

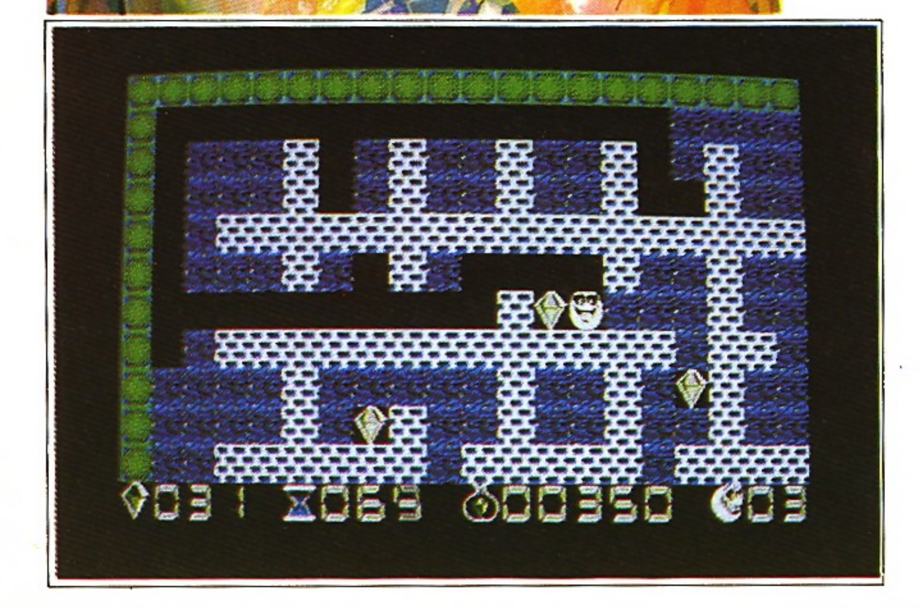
Pourtant, je resterai l'ami des enfants, je continuerai à vivre comme aujourd'hui, je chercherai encore d'autres diamants juste pour le plaisir de les voir éclairer ma vie de leurs mille et une facettes semblables aux yeux d'un chat. Bon maintenant, il faut que j'y aille, le devoir m'appelle au fond des cavernes froides et mal éclairées.





Mais prudence ! Je ne serai pas seul dans ce dédale, il me faudra affronter d'affreux petits ennemis et éviter qu'un crâne ne m'assomme. Ne vous inquiétez pas, je ne vais pas tarder à remonter les poches pleines de joyaux... Si, si... ●

Testé sur ***ATARI ST***



Fiche technique

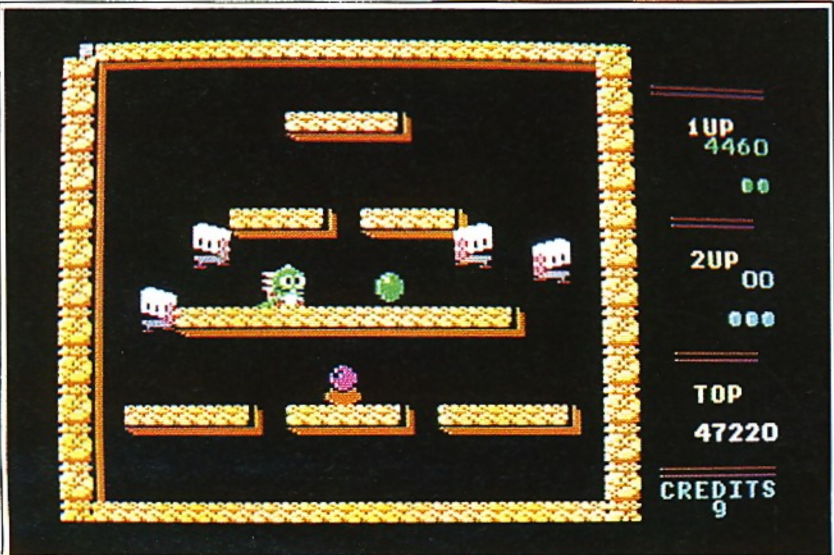
Sur le classique thème des "Digger", un jeu en plusieurs tableaux, très facile d'accès, où il faudra sillonner des cavernes à la recherche de diamants. Le graphisme n'est pas à la hauteur du ST mais reste sympa. Un peu de musique, quelques sons recherchés (les diamants ingérés émettent une note cristalline de métalophone). On y joue seul, de préférence avec un joystick et avec une préoccupation majeure : celle du temps qui passe.

Sans doute pas un jeu inoubliable mais sur lequel on reviendra de temps en temps. Bref, un bon passe-temps, pas très enrichissant mais chouette quand même.

BUBBLE BOBBLE

Arcade







Les brontosaures miniatures mangeurs de chewing-gum : on aura tout vu ! Pourtant, ils sont là, en chair et en os devant mes yeux : Germaine, t'as encore mis du calva dans mon kawa ? Non, dit-elle... Alors, c'est que je suis fatigué ou qu'ils sont bien là ! Pauvres petits brontosaures : ils ont l'air sympa. Je vais essayer de les aider à se débarrasser de leurs poursuivants. Leur arme consiste à faire des bulles au nez de leurs poursuivants qui se retrouvent emportés par la bulle. En la faisant éclater, on obtient divers fruits ou objets.

Le jeu se déroule sur plusieurs étages : il faut avoir entièrement débarrassé un étage pour pouvoir passer au suivant. En progressant, les bulles peuvent contenir du feu, un éclair ou une grande quantité d'eau : tout ce qu'il faut pour anéantir les Bullies, mais gare à ne jamais les toucher ! Bub et Bob, nos deux sympathiques héros (mesdames et messieurs, bonsoir !) (Léon ne m'interrompez pas tout le temps !). Hé, qu'est-ce viennent faire ces deux interférences dans mon texte ? Reprenons : une règle d'or, ne jamais toucher un de ces sales monstres gloutons, dévoreurs de brontosaures...

Et il y a des bonus ! Pour les obtenir, il faut être rapide à "nettoyer" un étage. Dans certains cas, des lettres apparaissent. En les récoltant toutes, on forme le mot "Extend". Vous ai-je aussi parlé des cibles spéciales qui sortent on ne sait d'où, lorsqu'on est suffisamment rapide, ou de celles, plus magiques, qui apparaissent mystérieusement ? Non, j'avais oublié... Faut vous dire que j'ai la tête comme une bulle de chewing-gum depuis que je teste ce jeu. J'ai gardé le meilleur pour la fin : il y a 100 tableaux différents avant la fin de la partie. Il paraît qu'à ce moment, on a droit à une petite surprise. Découvrez-là sans moi !

Testé sur C64

Fiche technique

Adapté d'un jeu de café, Bubble Bobble fait une entrée réussie dans le monde des ordinateurs. Sur C64, nous avons aimé les couleurs et la rapidité de l'animation. De plus, une musique superbe, un peu façon bastringue, égaye le jeu et quand on l'a dans la tête... Un jeu qui devrait plaire aux petits et aux grands mais attention, ceux qui atteindront la fin ne seront pas nombreux : il faut de bons réflexes et un excellent joystick ! Sur C64, il est possible de jouer à 2... c'est encore mieux !



FREDDY HARDEST

Arcade

C'est à boire, à boire, à boire... C'est à boire qu'il nous faut, ho, ho, ho, ho... Hic ! Je crois que ce soir, j'ai peut-être un petit peu forcé la dose et à la place de voir double, je vois carrément une multitude de gentilles météorites... Tiens, si je m'amusais un peu à faire du slalom entre chacune d'elles pour rire... Et un virage à droite, et un virage à gauche et... un gros choc qui fait de gros dégâts (même après avoir fait un petit clic...).

Après avoir compté une myriade d'étoiles, je me dégrise tout d'un coup lorsque je constate que mon vaisseau est désormais inutilisable et que, de plus, j'ai atterri sur la lune de la planète Ternat ce qui me donne une peur bleue (pour aller de pair avec tous les bleus que je me suis payés avec ma chute...). Bon ! On se calme... Il va falloir s'organiser des objectifs : premièrement, survivre assez longtemps pour réussir à trouver un nouveau véhicule ; deuxièmement, réussir a s'emparer dudit véhicule et rentrer enfin dans son douillet petit ''chez-soi'.

Comme par hasard, la base ennemie se trouve située à l'extrémité opposée du satellite. Autant dire que la route est très, très longue et semée d'énormes embûches. Par expérience, je vous livre une petite rétrospective de tous les ennemis mortels qui peuplent la première partie de ce logiciel. Tout ce qui est Evitor est proprement à **éviter** comme son nom l'indique car un simple frottement est mortel ! Si vous ne voulez pas être **mangé tout cru** écartez-vous des Antoids qui se roulent en boule pour passer à l'attaque. Quant aux Koptos et Serpos, ils sont aussi laids que dangereux (et ce n'est pas peu dire !) et pour ce qui est de la surveillance de la planète, je vous assure que l'on peut faire confiance aux robots vigiles et ce sont des voraces...



Malgré toute cette petite vermine, ayant recouvré tous mes sens et toutes mes facultés, j'obtiens le code d'accès qui va me permettre d'entrer dans la base ennemie et de mettre au point mon évasion. Il y a pour cela trois actions obligatoires à remplir : obtenir le code du capitaine (non, non l'âge ne convient pas), charger l'énergie du vaisseau et, enfin, localiser les instructions qui permettront de commencer le saut dans l'hyperespace. Facile à dire mais pas facile à faire, me direz-vous... et vous avez raison !●

Testé sur AMSTRAD CPC

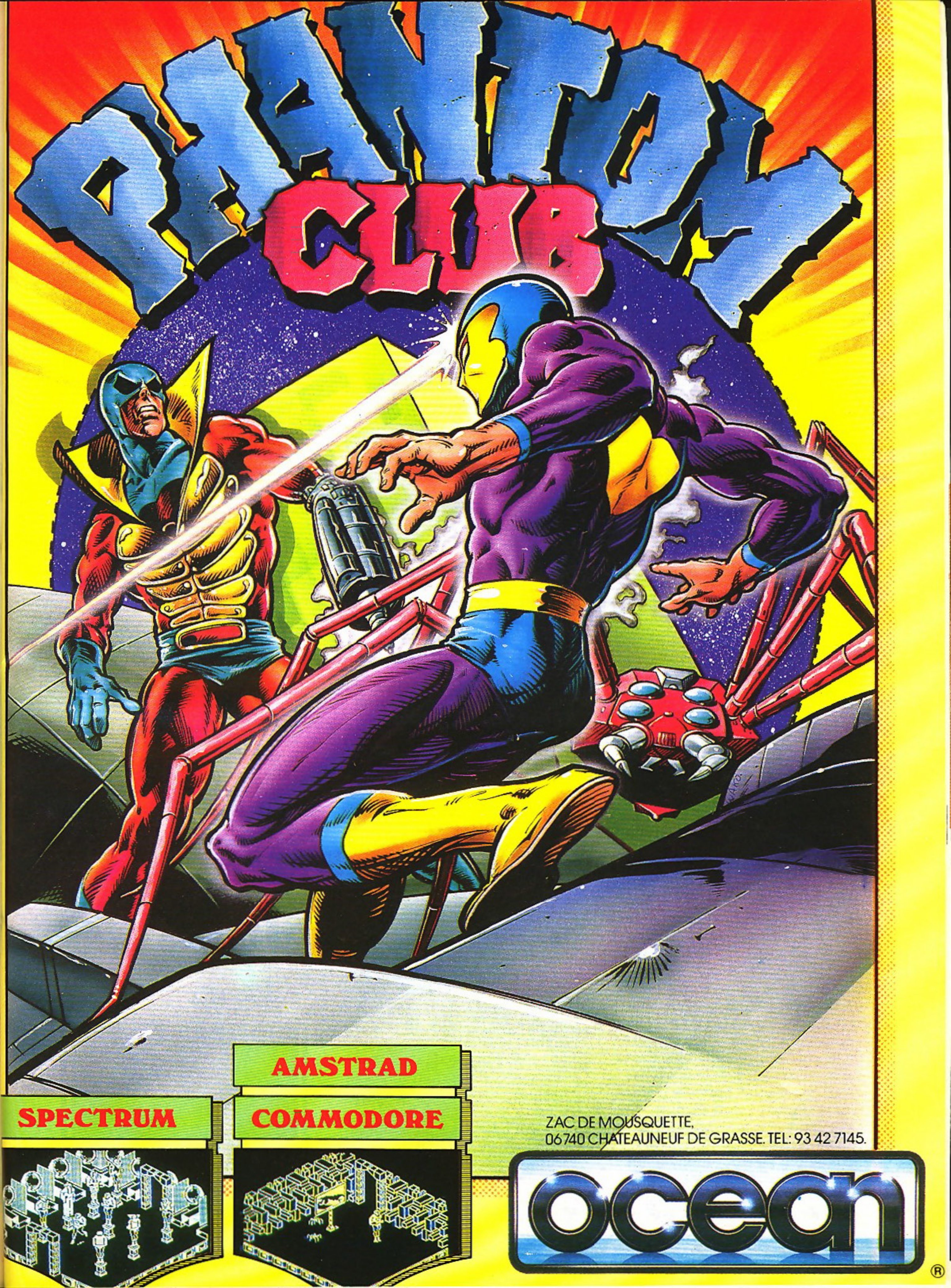
Fiche technique

Ce play-boy de service est décidément fort sympathique et... très énervant car il possède de bonnes facultés de défense octroyées par une bonne animation mais la rapidité est également valable pour les ennemis !...

Le graphisme est agréable mais la musique se réduit à de simples sons.

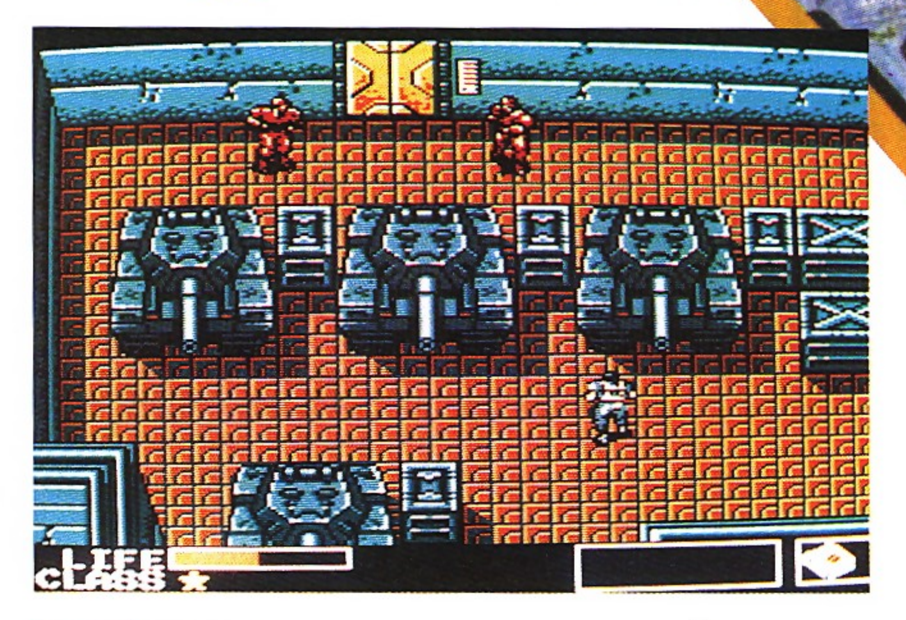
D'autre part, après Army Moves et Game Over c'est le dernier logiciel de chez Imagine se composant de deux parties avec un code pour accéder à la seconde phase, alors...




PHANTOM
CLUB
AMSTRAD
SPECTRUM
COMMODORE
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.
ocean

METAL GEAR

Arcade



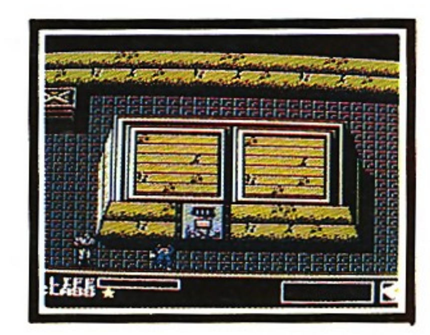
Salut à toi, ô Rambo. Ah non, tu es Jamesse Bonde ? J'avais pas reconnu, excuse ! Viva la revolucion ! Tu réponds pas ? Viva la revolucion ! Ah, bon... Ta mission, si tu l'acceptes, (si tu l'acceptes pas c'est la même chose) consiste à intervenir en Afrique du Sud où une puissance étrangère est en train de développer une arme très sophistiquée. Ton but, détruire "Metal Gear". Ton nom de code "Solid Snake". Ça te plaît ? Estime-toi heureux, t'aurais pu t'appeler "Cono leader" ou "Truie kaki" !

Des armes, quelles armes ? Tu pars sans armes : à toi d'en dénicher sur place. Dans sa grande largesse, notre Organisation te fournit un émetteur-récepteur qui t'assurera le contact avec le Big-Boss. Allez, bye bye ! A partir de maintenant on ne te connaît plus.

Deux jours plus tard, Mais qu'est-ce que je fous ici ?

J'aurais pas pu trouver un boulot dans l'équipe d'Arcades, plutôt que de m'engager dans l'armée ? (NDLR : sûrement pas, vu ta tronche !). Me voilà devant l'entrée de la forteresse ennemie. Tiens, un premier message radio du Boss qui me donne ses dernières directives. Il en a de bonnes lui : entrer sans se faire repérer... A l'entrée, des chars plus vrais que nature. Dès la première salle, des sbires en armes qui montent la garde. Heureusement, j'en ai vu d'autres : j'ai des accélérations foudroyantes quand je le veux ! Dans cette salle, 2 caméras vidéo montent la garde : il faut calculer le bon moment pour passer sans déclencher l'alarme. Trop tard : ils arrivent avec leurs mitraillettes : je vis ma mort... moi qui habituellement mords la vie !

Testé sur MSX





Fiche technique

Une très belle réalisation pour ce jeu aux vélléités guerrières. Des décors exploitant les possibilités couleurs de la machine (ici le MSX) et riches en détails. Une animation soignée, avec des personnages qui ne demandent pas une loupe pour être vus. Les illustrations sonores n'ont pas été oubliées. A ne pas confondre avec le classique "Commando", ce jeu est intéressant dans la mesure où il offre de nombreuses salles à explorer, ce qui lui confère un intérêt sans cesse renouvelé. Il faut faire appel à l'astuce, voire à la stratégie plus qu'aux combats banals... Les commandes sont simples et se limitent à l'utilisation du joystick et des touches de fonction. A la frontière de l'aventure et de l'arcade.

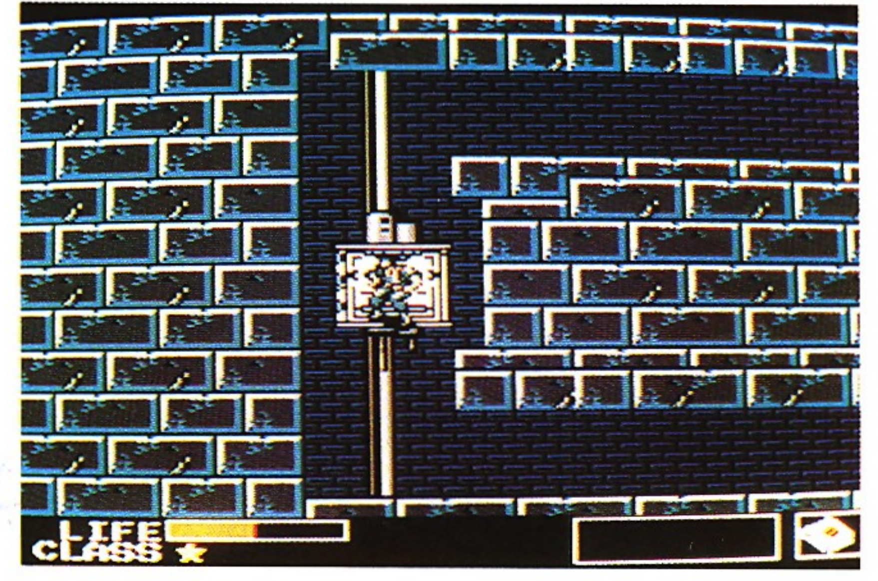


MISSING : ONE DROID

Arcade



Ah ! Te voilà dans une belle situation mon cher Rusty. A voler de tes propres ailes tu as tout simplement oublié de suivre tes camarades. Tu es bien esseulé... Tu t'ennuies. Mais comment vas-tu te débrouiller pour rejoindre les tiens ?





Bien sûr, tu étais le plus fort, le mieux armé, le plus rusé de toute ta génération, mais maintenant, tu es seul à affronter cette multitude d'ennemis. Tu vois comme tu es petit ! tout petit ! Tu voulais vivre pour ton plaisir, pour ta passion : l'espace. Tu ne pensais pas qu'il te faudrait d'abord survivre.

Tu te prenais pour Jonathan Livingston le goëland. Lui aussi recherchait l'altitude la plus élevée, lui aussi voulait voler toujours plus vite, toujours plus haut. Maintes fois, il s'est heurté aux rochers, maintes fois il a frôlé la mort.

Oui, oui, tu as raison, il est parvenu à son but, mais dans quelles conditions.

J'espère que toi aussi tu réussiras mais, méfie-toi tout de même, tes ennemis sont plus nombreux que les siens, plus dangereux aussi. Ce sont de véritables requins, ils ne songent qu'à ta mort. Et ces lâches s'attaquent à toi par dizaines. Ils savent bien que tu es perdu... Et ça leur rapporterait quoi ta mort ?

Mais c'est la règle du jeu, alors tire, tire sur tout ce qui bouge, ne leur laisse aucun répit, ne leur donne pas la joie de t'abattre, tire, tire encore...

Eh oui Rusty, c'est eux ou toi. Tu n'as pas d'autre alternative.

Bon, file, il est temps que tu rejoignes les tiens, bonne chance Rusty... A bientôt peut-être.●

Testé sur ***ATARI ST***

Fiche technique

Tirer dans tous les sens : rien d'enrichissant en celà ! De nombreux ennemis, bien dessinés, aux formes variées et se déplaçant très vite. Double scrolling pour l'espace, ce qui donne une bonne profondeur de champ, originalité du graphisme lors de la destruction des engins ennemis, bruits de tir incessants sont les caractéristiques essentielles de ce jeu qui devrait ravir les amateurs de tirs tous azimuts. Avec en plus, un clin d'œil : l'apparition de publicités parmi les engins spatiaux. Il aurait fallu en glisser une pour une marque de joystick car sa rapidité et sa précision sont déterminantes.

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE!

GAMME SINCLAIR

- LOGICIELS ET PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48+ / 128 / PLUS 2
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX (**100 FF** les 4 rouleaux port compris - envois hors Europe ajouter 20 FF)
- CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL ET SPECTRUM (**400 FF** les 20 port compris - envois hors Europe ajouter 10 FF)
- MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128 et ZX 81
- PIECES DETACHEES POUR QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48 + / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc...
- U.L.A.s, ROMS, et "PUCES" en tous genres.
- MANETTES DE JEUX - INTERFACES MANETTES SPECTRUM: SIMPLE **120 FF** (Hors Europe + 10 FF) ou DOUBLE **200 FF** (Hors Europe + 20 FF)
- INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

GAMME ACORN BBC

- LOGICIELS ET PERIPHERIQUES BBC B
- UNITES CENTRALES, LOGICIELS ET PERIPHERIQUES BBC MASTER et BBC COMPACT
- LECTEURS DISQUETTES, ROMS, 2ᵉ PROCESSEURS, ETC...

COMMODORE 64

- Logiciels K7 "BUDGET" uniquement
- Plus de 150 logiciels K7 nouveaux à **26 FF** et **31 FF**

Demandez le catalogue se rapportant à votre ordinateur. Spécifiez le modèle S.V.P.

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à : **DUCHET COMPUTERS**
51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE. Téléphone : +44.291.257.80
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier
REGLEMENT PAR :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)



ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS.

Rédiger les mandats, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.
Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44.291.257.80 de 8 h à 19 h.

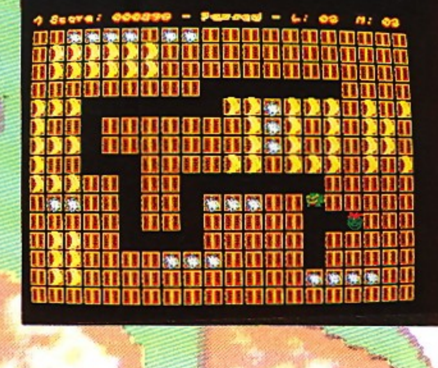
Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales

Dr FRUIT

Arcade

Depuis le temps que je l'attendais, il vient enfin de faire son apparition. Qui ? Ben, le soleil ! Il faut lever les yeux au ciel de temps en temps... Vous ne savez pas pourquoi je l'attendais avec une telle impatience ? Mais réfléchissez un peu...
Regardez ce que je vois de ma fenêtre : un verger superbe. Hélas ces fruits ne mûriront pas tant que le soleil restera caché...
Bon, maintenant laissez moi, je ne peux pas résister plus longtemps à l'envie de dévorer ces belles cerises qui rougissent sous le regard plein de chaleur de ce beau soleil de juin... Je sais bien que c'est du vol : ce verger ne m'appartient pas, mais, peu m'importe, elles me tendent les bras, comment pourrais-je passer près d'elles sans les croquer ?
Evidemment, le verger est bien gardé par des laitues de faction. Je risque d'y laisser ma peau, mais la tentation est si forte...
Vite, je vais creuser des galeries afin de me retrouver sous chaque cerisier sans me faire repérer par les têtes de salade.

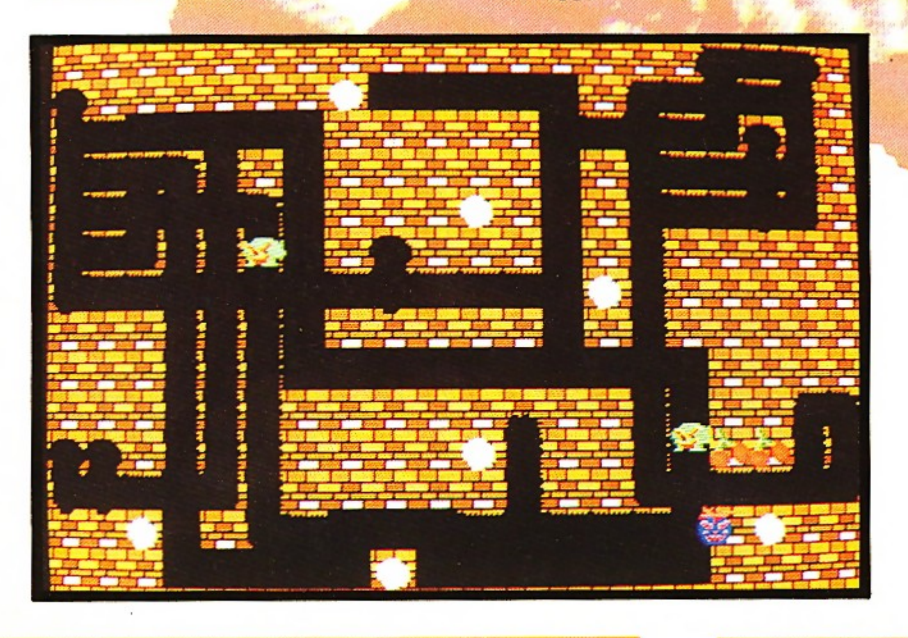
Mmmh... Qu'elles sont bonnes ces cerises et juteuses... Je ne dois pas en oublier une seule. La pauvre, que ferait-elle au milieu de ce verger vidé de ses pulpeux fruits ? Elle se sentirait bien triste, seule rescapée, seule oubliée, seule abandonnée au milieu des laitues et batavias de service. Je ne suis pas un être sans cœur, je ne veux oublier personne : aussi les dégusterai-je toutes !



Oh la la ! J'ai failli me faire écraser par une pierre qui s'est détachée de la voûte du tunnel. Pauvres cerises ! Que seraient-elles devenues sans moi ?
Ouf, j'ai vidé tout le verger et j'en ai profité pour recracher les noyaux sur les salades. Je crois qu'elles n'ont pas vraiment apprécié... Elles m'ont traité de "mal élevé". Tout ça parce que soit disant, lorsque je croque une cerise puis que je l'avale, on entend des grands "schlurpp..." (je ne voudrais pas plagier Brel mais, je vous jure que ça fait schlurpp).

Bon, maintenant que j'ai le ventre plein de cerises, que croyez-vous que je me prépare à faire ? Me reposer ? Perdu ! Je pars à la conquête de la bananeraie voisine (ben oui quoi, j'habite sous un micro-climat). Quand ce sera terminé, je m'attaquerai aux fraises puis aux... Stop ! On arrête sinon : indisgestion ! ●

Testé sur AMIGA



Fiche technique

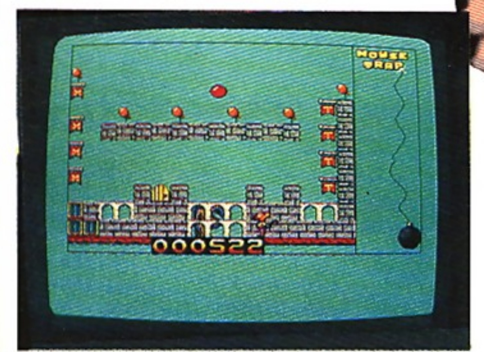
Les jeux d'aventure commençant à devenir coutumiers sur Amiga, il est très agréable de retrouver parfois un jeu comme celui-ci. Dans la série des Fruity Franck ou Digger, Docteur Fruit occupe une place respectable. Le graphisme très rudimentaire n'en reste pas moins sympa. Les laitues ont vraiment une tronche horrible, l'animation est simple, les bruits sont vraiment super : ne manquent que les borborygmes pour parfaire le tout. Le seul défaut du jeu c'est qu'il nous a donné une horrible faim et... pas possible de trouver de cerises à cette époque... Un jeu marrant que l'on ressortira sans doute de temps en temps.

MOUSE TRAP

Arcade

Pauvre Marvin, te voilà bien désemparé. La belle Méryl, ta fiancée de toujours vient de te quitter pour une autre souris. Que vas-tu devenir sans elle ? Ta vie est finie. A quoi cela servira-t-il que tu te décarcasses ? (et là, je dois dire que le mot est employé à bon escient : lorsque vous verrez la squelette de Marvin vous comprendrez...).

Ça me fait de la peine de te voir comme ça Marvin. Après tout, Méryl n'est qu'une souris comme tant d'autres, tu en trouveras toujours une autre...



Tu crois qu'avec la fortune tu parviendrais à la reconquérir ? Mais comment pourrais-tu t'enrichir ? Tu ne sais rien faire de tes dix griffes !

Quoi, les poubelles ? Tu ne songes tout de même pas faire fortune en fouillant les poubelles ? Si ? Tu veux écrire sur tes cartes de visite : Marvin Souris "éboueur". Et tu t'imagines que Méryl sera amoureuse de toi si tu passes ton temps à recupérer les vieux morceaux de fromage, les tartines à la confiture dégoulinante, les tranches de pain d'épice entamées, les saucisses de Strasbourg noyées dans un monticule de boîtes à surprises, ballons de baudruche et autre parapluie sans baleine ? Ah oui ! Je comprends ! Si Méryl apprend que, pour elle, tu prends des risques en parcourant toutes les poubelles de la ville, sans doute va-t-elle te revenir. Mais alors, fais bien attention de ne pas te faire coincer les pattes dans une de ces horribles souricières négligemment oubliées au bord d'une poubelle. Attention aussi de ne pas te perdre dans dédale grisâtre quelconque et gare aux objets lourds qui risquent de te tomber sur la tête...

Maintenant que je t'ai donné tous ces conseils, je te vois prêt à affronter le dur univers des égouttiers. Bonne chance Marvin et invite moi lorsque Méryl et toi célébrerez votre mariage. A bientôt.●

*Testé sur **AMIGA***

Fiche technique

Pas vraiment vraiment adulte ce jeu dans lequel vous guiderez une souris parmi une multitude de tableaux très colorés avec un décor tout aussi naïf que la musique à l'orgue de Barbarie. Un logiciel comme Mouse Trap ne nécessite pas une dextérité extraordinaire mais n'est toutefois pas monotone. C'est mignon, tout simplement...

A ma gauche Drax, l'affreux sorcier qui convoite la plantureuse princesse Mariana (si, si, regardez la photo de la jaquette et le poster...). Dans le rôle de Drax, Marcel : lui seul pouvait postuler car son seul défaut, depuis qu'il ne fume plus, consiste à rechercher des femmes taillées comme Samantha Fox (il dit que, pour le camping, c'est plus confortable car on ne sent pas les cailloux !).





A ma droite, Konan le Barbare. Euh, correction ! Konar le Barbant dont le rôle est tenu par Olivier, seul membre de la rédaction dont la carrure (1,92m) permette de manier le lourd sabre à couper les têtes, et dont la pointure (du 48, je vous le dis !) assure une solide assise au sol !

Dans le rôle de l'affreux petit gnome vert, qui arrive en trottinant après la bataille, je n'ai trouvé personne : il est vraiment trop laid et exerce ses talents de footballeur en shootant dans les têtes tombées à terre. J'avais un instant pensé à Michel Jobert mais il a refusé le rôle.

La bataille sera dure, surtout pour les joysticks. Il faut savoir manier le sabre et être très agile pour esquiver les coups de l'adversaire. Les cris poussés par Konar le Barbant sont terrifiants. Toute la rédaction a misé sur lui. Pourtant, l'infâme Drax se défend avec conviction : il faut dire qu'avec Mariana comme enjeu, il est très motivé.

Chaque manche dure 90 secondes. Entre 2 manches, la bière coule à flots, comme le sang d'ailleurs qui a fini par tacher l'écran du moniteur. Ils récupèrent un peu de leurs forces pour passer au tableau suivant : il y en a 10 comme cela ! Les coups portés affaiblissent l'adversaire ; seul l'un d'eux est mortel : la décapitation. Konar le Barbant aura finalement raison de Drax le sorcier grâce à sa botte secrète : la toile d'araignée de la mort. Il récupère ainsi la belle Mariana pendant que le gnome débarrasse les restes de Drax pour les mettre dans son congélateur. Ainsi se termine ce reportage. A vous les studios !

*Testé sur **Atari ST***

Fiche technique

Dans le rôle de Drax le Sorcier : Marcel, rédacteur en chef de PCompatibles Magazine.

Dans le rôle de Konar le Barbant : Olivier, rédacteur en chef de CPC Magazine.

Le logiciel est une création de Steve Brown pour Palace Software. Les programmeurs ont réussi à nous offrir une animation de qualité (quoique, lors des combats au sol, les lutteurs aient l'air bien emmêlés !) avec des fonds assez variés, représentant plusieurs lieux de combat.

Les ingénieurs du son ont doté Barbarian de bruitages réalistes : il faut avoir entendu les cris poussés par les combattants et le choc métallique des sabres qui se rencontrent.

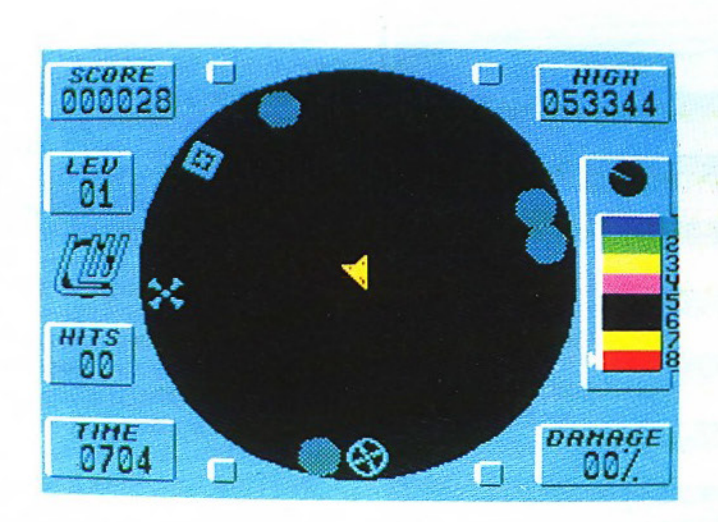
On applaudit si on aime le sang, les combats et... si l'on possède un bon joystick ! Une crainte peut-être : ne se lasset-on pas trop vite d'un tel jeu ?





Arcade

Défendre la libre circulation dans l'espace en détruisant les envahisseurs : encore une mission de première importance qui



me tombe sur le coin de la figure ! Sous ma responsabilité, 8 secteurs de l'hyper-espace. Il me faut lutter contre le temps pour détruire les bombes qui traînent dans chaque secteur avant qu'elles n'explosent.

Facile ? J'aimerais vous y voir, tiens ! Toute l'originalité de la chose réside dans le fait que les secteurs sont circulaires. Mon vaisseau est au centre et je dois tirer au laser tout en tournant sur moi-même, afin de suivre les aliens qui me tournent autour. J'ai l'air fin ! On se croirait dans un mauvais western avec le cowboy au centre et les indiens autour ! Ça ne fait rien, je les aurai tous. Pendant ce temps, je suis informé de ce qui se passe dans les autres secteurs par mon scanner. Faut pas traîner ! Rien ne sert de tuer au juger : si je rate ma cible l'endroit où elle se trouvait réfléchira au tir suivant mon faisceau laser causant d'irrémédiables dommages à mon vaisseau.●

*Testé sur **SPECTRUM***

Fiche technique

Ecrit par l'auteur de Trailblazer, ce jeu d'arcade au graphisme simple mais à l'animation rapide arrive à être captivant. On est assez peu habitué au mouvement circulaire des cibles, surtout quand elles changent de sens... Quelques effets sonores agrémentent les tirs et les explosions. Ce n'est certes pas un grand jeu, mais on s'amuse bien avec et gravir les différents niveaux n'est pas aussi simple qu'il y paraît.



PLAY BAC

Logiciel éducatif



Il est 20h en ce 30 juin 1982, dans moins d'une heure seront affichés sur la grille du lycée les résultats du bac. Les premières rumeurs se glissent çà et là dans les conversations. "Il paraît qu'en term D2, il y a cinq collés et trois au repêch..." ou bien "le prof de philo a dit qu'il y avait trois mentions "très bien" en term A...". Plus que quelques minutes et le doute sera dissipé, chacun saura si, oui ou non, il pourra s'inscrire l'an prochain à la fac de ses rêves. Tiens une agitation près de la conciergerie, serait-ce ?... Oui, voilà le proviseur armé d'un ruban d'adhésif et de feuilles de listing. Le cœur tremblant, les mains moites, les jambes chancelantes, les groupes s'avancent vers la grille. Patience... Rien ne sert d'arriver le premier devant la feuille, ça ne changera rien au résultat.

Ah, j'entends derrière moi la voix du prof de maths qui me félicite. Non, non, ce n'est pas encore dans la poche, mais il m'annonce que je vais au repêchage après-demain. C'est inespéré pour moi qui plafonnais depuis le début de l'année scolaire à cinq de moyenne en mathématiques, pas terrible pour un bac scientifique. Heureusement qu'il y avait l'histoire-géo pour me rattraper. Deux jours plus tard, nous débouchions le champagne pour fêter ma réussite.

Enfin, c'est déjà loin tout cela. Mais si je vous raconte tout ceci, c'est parce qu'aujourd'hui, nous avons reçu un logiciel pas tout à fait comme les autres : il s'agit de "Play Bac". 2000 questions de géographie, histoire, philosophie, anglais.

Aye, aye. aye ! Entre Ben Barka, Kant, Macao et le subconscient, il y avait où s'y perdre. Et nous nous sommes perdus.

Vous le connaissez, vous, le pourcentage de consommation de charbon par rapport aux autres ressources énergétiques aux U.S.A. ? Nous non plus avant de jouer à Play Bac... Maintenant, nous pouvons vous dire qu'il est de cinquante-sept pour cent. Alors aurez-vous votre bac ? A vous de jouer.●

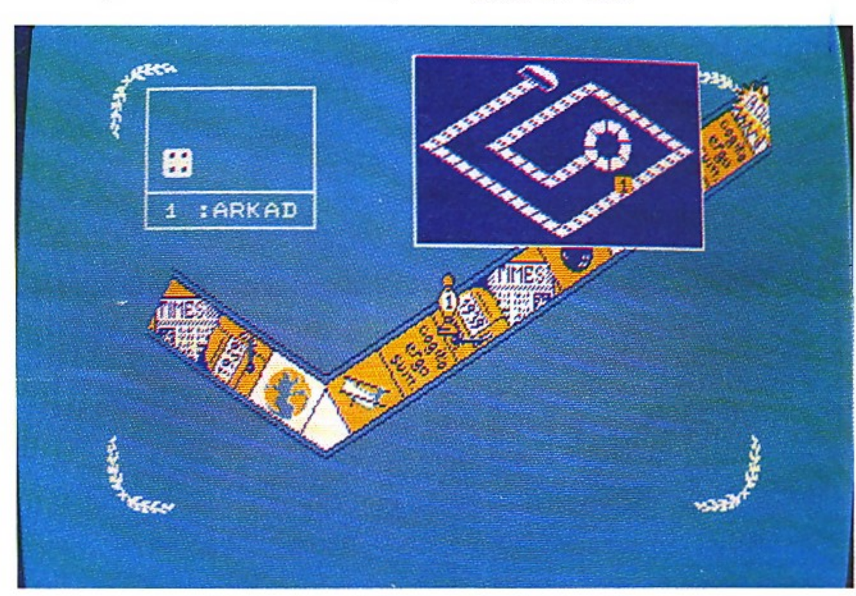
Testé sur TO9



Fiche technique

Un jeu de l'oie avec des cases d'histoire, de géographie, de philosophie, d'anglais mais aussi des cases "détente" avec des questions parfois stupides, des questions souvent très difficiles. Une légère animation lors du lancement du dé constitue l'unique mouvement du jeu. (Enfin, sur l'écran car j'imagine le remue-ménage qu'il doit y avoir dans votre hémisphère gauche).

Le jeu ne présente en lui-même aucune qualité graphique exceptionnelle par contre, les questions sont très pointues et les domaines assez larges : tout un programme. Il est difficile de prévoir la durée de vie d'un tel jeu. Ce qui est certain c'est qu'on le ressortira fréquemment de son tiroir pour tester ses propres connaissances, ou affronter un ami. Dernière précision, pour ceux qui seraient tentés de le comparer à Trivial Pursuit : ici, on a affaire au vrai programme du bac (cru 1987).





Fiche technique

Des jeux dans l'espace, il y en a des tonnes. Que dire de celui-ci, si ce n'est qu'il est d'une incroyable monotonie et d'un intérêt vraiment médiocre ? Le personnage principal est vraiment trop statique. Le déplacement des ennemis est semblable à Némésis mais avec moins de variété. La musique est aussi rengaine que le jeu lui-même. Je concluerai en reprenant la sentence hautement philosophique de ma meilleure amie : "Y'a vraiment pas d'quoi casser quatre pattes à un canard...".

▶ Depuis que les Skulls ont envahi le pôle sud, il y a pourtant moins de trois mois, la panique règne sur Terre. Isolés derrière un champ de force inexpugnable, ils ont commencé à transformer l'atmosphère pour l'adapter à leur métabolisme extraterrestre. Ils se croient invincibles. Ils ont tort.

Les chercheurs de "Blue Land" ont réussi un exploit. Ils vont téléporter la plus puissante des armes terrestres à l'intérieur du champ de force : Arcticfox, un engin blindé robotisé surpuissant. A l'intérieur, une seul pilote : moi. A ma disposition, les fleurons de notre technologie :

- Moteur Slye-Hicks MX100 Turbocompressé propulsant Arcticfox de 0 à 180 km/h en quelques secondes !
- Canon de 150 mm à rechargement automatique.
- Missiles guidés par caméra.
- Poseurs de mines à l'arrière.
- Computer multi-fonctions indépendant.

J'ai d'abord subi un briefing complet : j'ai appris à reconnaître tous les engins skulls existants, du glisseur de reconnaissance au chasseur-bombardier en passant par les mines flottantes et les stations radar. J'ai passé de longues heures dans le simulateur à m'habituer au fonctionnement du tank : je sais maintenant maîtriser les missiles guidés, diriger le canon, m'enterrer dans la neige pour me dissimuler aux radars. Enfin, j'ai appris à composer avec les éléments météorologiques qui règnent en Antarctique : le temps est complètement imprévisible depuis que les convertisseurs d'atmosphère sont en action. Le temps le plus radieux peut se transformer en quelques secondes en la pire des tempêtes magnétiques, le brouillard surgit à l'improviste et un blizzard glacé isole le tank du reste du monde sans qu'on puisse réagir ! Les éléments ne sont pas en ma faveur, l'ennemi a l'avantage du terrain qu'il connaît à fond et qu'il a piégé par prudence. Leurs stations radar vont renseigner les chasseurs sur ma position, ils me poursuivront sans trêve.

Mais ils ne gagneront pas : je détruirai les convertisseurs d'atmosphère et je ferai sauter le générateur du champ de force pour permettre aux armées de la Terre de faire table rase sur la base Skull. Car si je ne le fais pas, personne d'autre ne le fera ; d'ailleurs, il n'y aura bientôt plus personne pour le faire.

Allons-y : TELEPORTATION !

*Testé sur **ATARI ST***

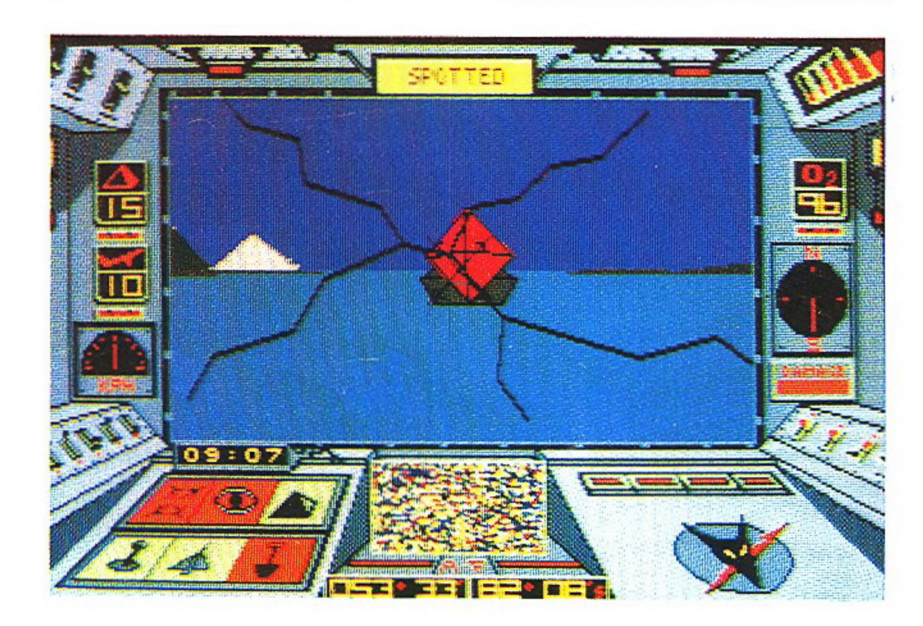
Fiche technique

Arcticfox peut être classé dans la catégorie Arcade/Stratégie : il nécessite une certaine virtuosité au joystick : abattre les chasseurs tournoyants n'est pas une mince affaire ! Mais vous n'approcherez pas le bunker central sans un plan de bataille efficace. Voilà qui devrait contenter beaucoup de monde !

Le graphisme 3D (pleines couleurs, s'il vous plaît !) est joli, le tableau de bord est complet : quel dommage qu'on ne voit plus les mains du pilote bouger à l'écran comme sur l'Amiga !

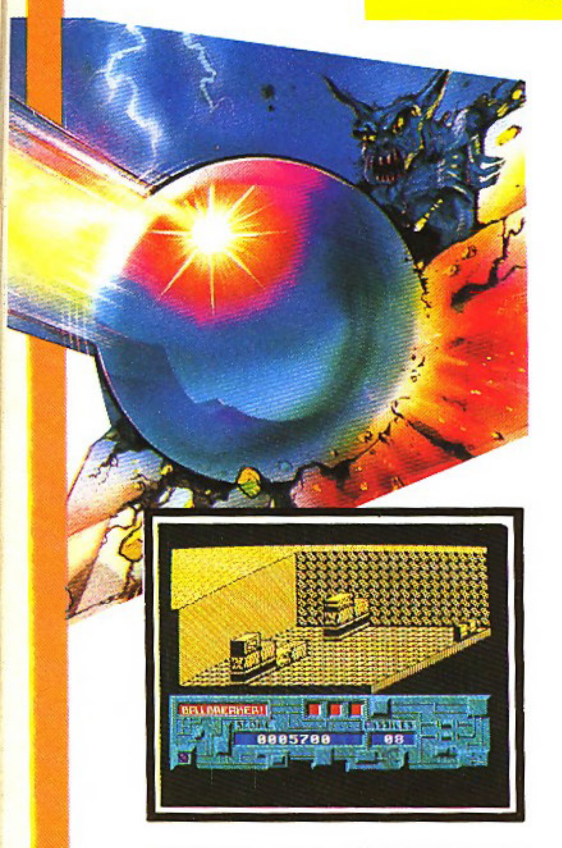
Du côté sonore, il y a encore un effort à faire (mn de musique en présentation + quelques bruitages, cela ne fait pas beaucoup !).

En conclusion, un logiciel sympathique qui ne déparera pas votre logithèque.

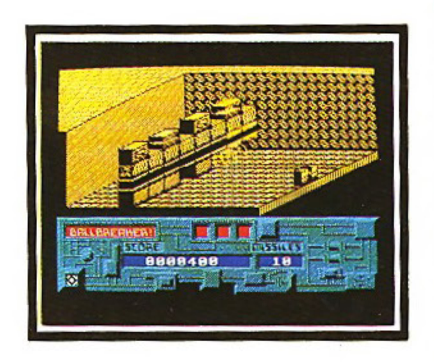


BALL BREAKER

Arcade



Dément ! Un mur de briques tout ce qu'il y a de plus banal, oui mais en 3D. Quoi ? Ouais mon pote ! Il fallait y penser... On peut en faire des choses avec une baballe et une raquette, surtout quand la raquette tire des roquettes (tiens, fallait la faire celle-là). Le but du jeu consiste justement à détruire le mur en faisant des trous dedans. Gérard notre célèbre commercial (je vous répèterai celà jusqu'à ce que vous le connaissiez), qui a toujours le mot pour rire, nous a immanquablement parlé des "trous de balle" : il a osé... Facile le jeu de mots. Pas facile le jeu de balle. Essayez et vous verrez, avant de vous marrer derrière votre revue.
Service ! La balle tombe du haut de l'écran et rebondit deux ou

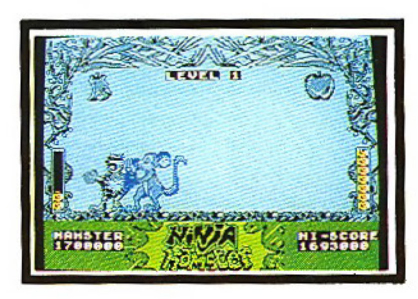


trois fois avant de glisser vers la raquette. A gauche ou à droite ? Question d'opinion politique ou de gravité ? Ayons de bons réflexes si l'on veut grimper au tableau des scores. Il y a 4 balles par tableau et 10 missiles. Vous aimeriez travailler dans une entreprise de démolition ?●

Testé sur SPECTRUM

Fiche technique

L'idée du mur en 3D est bonne. La réalisation n'est pas mauvaise. Seul le Spectrum pédale un peu trop lentement. Résultat : lorsqu'on tire un missile et que la raquette se déplace, le mouvement de la balle est considérablement ralenti. Dommage ! Les couleurs sont agrémentées de quelques trames. Une musique entraînante est présente tout au long du jeu. Un menu permet de redéfinir les touches à utiliser vu le choix du joystick. L'intérêt d'un tel jeu est celui du classique mur de briques avec la difficulté d'une dimension supplémentaire. Pour se défouler de temps en temps...



NINJA HAMSTER

Simulation/Combat

Fiche technique

La jacquette est très mignonne et laisse à penser que l'animation sera aussi chouette. Hélas, le Spectrum n'offrant pas les qualités d'animation et les possibilités graphiques des nouveaux micros, l'on est un peu déçu du résultat. Pour changer de tableau, il vous faudra jouer du joystick (attention aux crampes du poignet...) afin d'administrer à votre adversaire une bonne correction. En haut de l'écran, une pomme vous indique l'espoir de vie de votre adversaire et le vôtre : plus l'on approche du trognon et plus la mort est proche... Un système de comptage des points très particulier, un peu comme lorsque votre voiture est arrivée à 99999 kilomètres et que, un kilomètre plus loin, vous découvrez avec horreur qu'elle affiche 0 kilomètre.
Un jeu qui restera sans nul doute dans le fond de votre tiroir à moins qu'il ne reste dans celui du revendeur...

Jeune hamster, un gland est une petite noix. Les années passent et il devient le roi de la forêt. C'est en ces termes que le grand maître Yong s'adressa à moi il y a bien longtemps. Je comprenais ce qu'il voulait dire. Il me fallait apprendre encore et encore afin de devenir un jour Ninja Hamster. Je devais alors m'initier aux arts martiaux traditionnels. Après de longues séances d'apprentissage durant lesquelles j'appris d'abord à éviter les coups, je sus enfin maîtriser mon adversaire grâce à une parfaite connaissance des possibilités physiques d'un être vivant. Oh ! Bien sûr, ce n'était pas toujours très facile mais si passionnant...

Aujourd'hui, je vais devoir affronter les pires ennemis de notre contrée : les lézards de la mort.

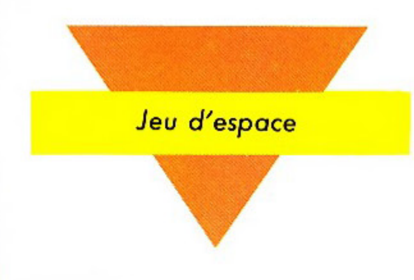


C'est pourquoi, je pense à la phrase de mon maître. Je ne dois pas me sentir chêne, il me faut rester tout petit comme le gland. Ainsi je pourrai garder la motivation nécessaire pour gagner.

J'ai déjà rencontré de rudes adversaires. Tenez, par exemple, le rat bleu. Jamais personne n'avait osé l'attaquer tant sa force était grande. Si j'ai réussi à le terrasser ce n 'est pas grâce à ma force, oh non ! C'est tout simplement en ne me laissant pas intimider. Il n'était pas habitué à ce que l'on s'attaque à lui, aussi a-t-il perdu toute maîtrise de son corps. Pour les lézards de la mort, il me faudra agir ainsi mais je ne dois surtout pas oublier que ça n'est pas gagné... ●

*Testé sur **SPECTRUM***

VADERS

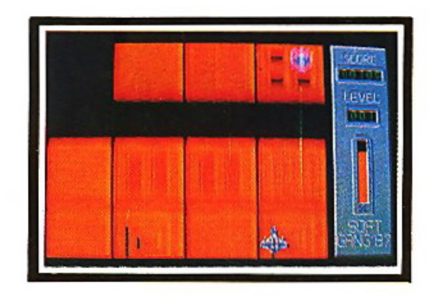


Puisque ni mon dictionnaire anglais, ni mon dictionnaire allemand ne me donnent la définition de Vader, je ne vais pas élucubrer sur le titre de ce logiciel, c'est dommage, ça m'aurait peut-être permis de ne pas manquer ce rendez-vous avec l'inspiration. Hélas, que dire de ce jeu si ce n'est qu'il est... Enfin, je ne le dirai pas ici, lisez plus bas la fiche technique...

L'histoire ? Oh, comme d'habitude dans ce genre de jeu : un vaisseau dont vous êtes le pilote doit mener à bien une mission dans l'espace en évitant les vilains ennemis puissamment armés (et éventuellement les abattre). Attention tout de même au compteur d'énergie.

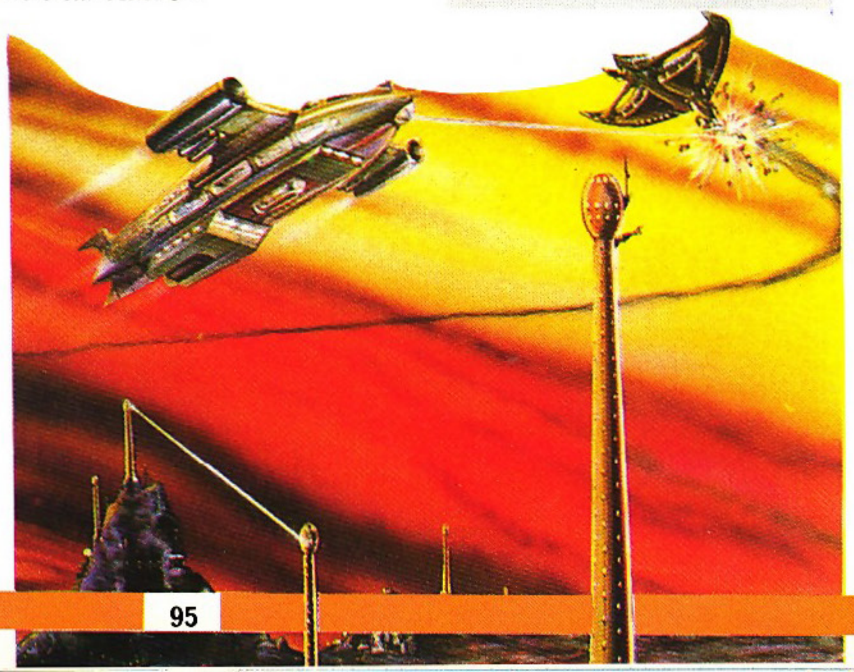
C'est très original comme idée, n'est-ce pas ? En tout cas, je préfère éteindre le micro et me plonger dans la lecture de mon mensuel favori. (Ben, Arcades évi—demment).●

*Testé sur **AMIGA***



Fiche technique

Des jeux d'espace, on en connaît beaucoup. Du MSX à l'Amiga on pensait avoir vu à peu près tout et voilà que nous venons de découvrir Vaders. Goldrunner était une merveille sur Amiga, Vaders est ce que l'on pourrait appeler l'opposé. L'on ne peut se déplacer que latéralement, à vitesse très réduite avec un armement peu sophistiqué. Aucune originalité dans le graphisme et les couleurs, juste le bruit de tir : Bof... On pourrait presque penser que ce jeu n'est que la maquette d'un produit inachevé. On a juste planté l'ébauche d'un décor et fait se déplacer le héros, un peu comme une répétition au théâtre... Malgré la lenteur du jeu, pas facile d'accéder au prochain tableau. Bref, on a enfin trouvé l'exception qui confirme la règle. On est donc capable de créer de mauvais produits sur Amiga...





SABOTEUR II

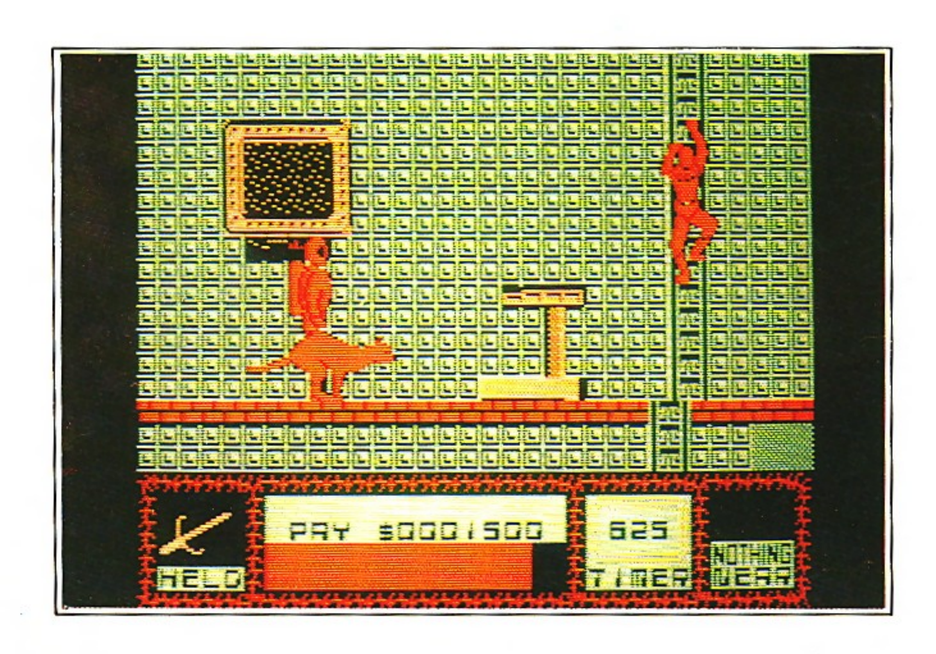
Arcade/Aventure

Dans Saboteur I, vous étiez Ninja et, après être entré par effraction dans un bâtiment de sécurité, vous aviez dérobé une disquette comprenant une liste des noms des chefs rebelles. Figuraient sur la même disquette, les données sur la réserve de missiles du dictateur. Malheureusement Ninja avait trouvé la mort en fin de mission. Maintenant, vous allez être la ravissante sœur de Ninja qui, pour venger son frère, va se lancer dans une mission extrêmement périlleuse à l'intérieur même du centre de commandes du dictateur.
Votre mission consiste à pénétrer dans la base en deltaplane pour rechercher les fragments de la bande informatique perforée qui permet de contrôler la trajectoire du missile. La réunion de ces bandes vous permettra de réorienter le missile avant sa mise à feu. Dès que vous aurez réussi cette partie de votre mission, vous vous enfuirez par les souterrains où une puissante moto vous permettra de franchir les derniers barrages mis en place par le dictateur. Pour cette mission, vous êtes payée en dollars.
Votre équipement de départ se réduit à une combinaison de cuir et un shuriken, arme de jet en forme d'étoile à quatre branches qui n'est jamais du goût de ceux qui la reçoivent en pleine poitrine. Si vous êtes très peu armée au départ, vous avez reçu, en revanche, une formation de commando et vous savez parfaitement affronter à mains nues toutes sortes d'adversaires. Coups de pied ou de poing n'ont pas de secret pour vous et vous maîtrisez parfaitement l'art de l'esquive. Vos bottes secrètes sont une pirouette qui vous projette par-dessus la tête de vos adversaires et un coup de pied en vol qui cause des ravages lorsqu'il est bien porté.
Il est heureux que vous sachiez vous battre car vos ennemis abondent dans les multiples salles et couloirs du repaire du dictateur. Les premiers sont les gardes androïdes qui se battent à coups de pied et de poing. De plus, ils jettent vers vous des lances et, en supplément, sont munis de lance-flammes qui endommagent votre combinaison de cuir. Les autres adversaires sont des redoutables pumas très agiles qui portent des attaques basses. Vous devrez les combattre accroupie. En outre, lorsque vous serez appelée à circuler dans les tunnels, vous devrez éviter les morsures des chauves-souris.
Les combats entraînent une perte d'énergie importante et parfois mortelle. Il vous faudra maîtriser vos dépenses physiques. Les sauts sont également épuisants. Ne repartez pas sans avoir récupéré toute votre énergie. Economisez-vous. Mais les combats vous rapportent, en cas de victoire, des dollars comme s'il en pleuvait. Ne fuyez donc pas sans de bonnes raisons !



Çà et là, vous découvrez des caisses qui contiennent divers objets parmi lesquels les plus importants sont évidemment les fragments de la bande perforée. La présence de ces objets vous est signalée sur votre écran de contrôle. Quand vous aurez récupéré tous les fragments dans les bureaux, il vous faudra découvrir la réserve de missiles. Et vous ne disposez que d'un plan grossier. N'omettez pas de lui apporter les détails nécessaires. Il existe également un arsenal.
Votre mission achevée, il vous faudra rejoindre votre moto en utilisant les ascenseurs et sortir de la base secrète. Ne vous perdez pas en route, le repaire du dictateur est immense.●

Testé sur PC

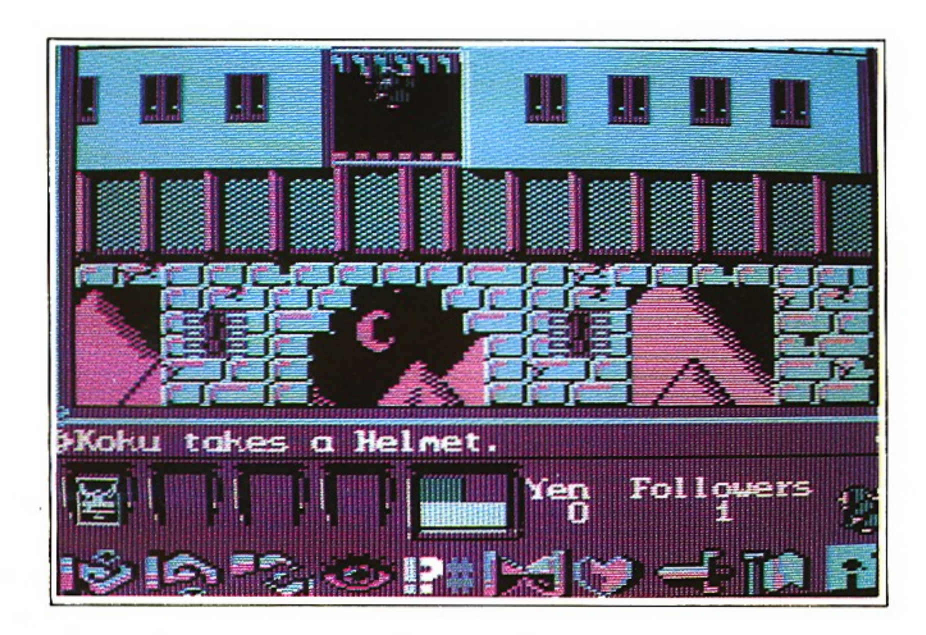


Fiche technique

Saboteur II est un jeu intéressant par la complexité de la géographie de la base secrète. 700 écrans sont nécessaires pour la visiter de fond en comble.
Le graphisme est une réussite même s'il est relativement répétitif. L'animation est d'excellente qualité et certaines actions sont tout à fait réalistes et spectaculaires. Les mouvements sont parfaitement déliés.
La musique est comme beaucoup de musiques : entêtante. On la coupera.
Sur PC 1512 Amstrad, la manette de jeu est inopérante, mais le clavier permet tout à fait de maîtriser ses actions dans les combats.

SHOGUN

Arcade/Combat



Le bon roi Henri règne sur la France et s'efforce de mettre, une fois la semaine, une poule dans le pot familial. A l'autre bout du monde, au Japon, Portugais et Anglais rivalisent de diplomatie pour s'accorder les faveurs des seigneurs de l'empire du Soleil Levant. Parmi eux, un Anglais, séduit par la civilisation indigène, parviendra à conquérir le titre envié et respecté de Shogun.

Depuis six siècles, le Japon est déchiré par les guerres civiles. Les daimyo, puissants seigneurs, administrent l'empire féodal qu'ils tentent de préserver du pillage et de l'insurrection paysanne. Dans le même temps, ils se déchirent pour la conquête du pouvoir. Ils se disputent la souveraineté suprême : représenter l'autorité militaire à laquelle les autres daimyo devront se soumettre, devenir le seul maître après l'Empereur. Le shogun ! Deux champions ont ainsi obtenu un ascendant certain. Yoshi Toranaga, seigneur de Kwanto, et Ishido Kazunari, maître d'Osaka. Les daimyo appuient leur pouvoir sur une armée puissante formée de samouraïs. En temps de paix, les samouraïs tirent leurs revenus des fermages et ils perçoivent les taxes. Ils ont également autorité sur les artisans et les serviteurs. Le samouraï respecte le code de l'honneur qui lui commande de se suicider s'il venait à perdre la face. Bien que la société japonaise soit féodale et violente, elle fait montre d'un savoir-vivre délicat et raffiné. Barbares mais sophistiqués.

Quarante personnages, quarante personnalités. Il s'agit d'en choisir un et de le mener à l'emploi suprême. On pourra, dans les premières parties, choisir une personnalité forte comme Ishido. La partie ne sera pas trop complexe. On se fera la main. Mais, par la suite, il sera intéressant de transformer un paysan ou un serviteur en Shogun. Ils sont, au départ, beaucoup moins armés pour mener à bien la quête du pouvoir.

Vous devrez parvenir à convaincre vingt personnages de vous suivre avant de conquérir le palais du Shogun. C'est Bouddha lui-même qui vous donnera les consignes nécessaires à la conquête du palais. Des icônes sont à votre disposition qui vous permettent de saisir des objets ou de les lâcher, de les donner, d'examiner un lieu, de communiquer avec les autres personnages, de faire une pause, de convaincre les autres protagonistes (l'icône est alors un petit cœur), de combattre, d'abandonner le combat. La dernière icône vous permet de sauvegarder ou de charger une partie.

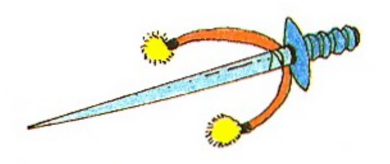
Chaque personnage ayant sa personnalité propre, vous les convaincrez de se joindre à vous en jouant sur leur qualité d'ambition, de capacité au combat, d'agressivité, d'intelligence, de naïveté, de loyauté ou d'amitié. Les nobles sont très ambitieux et répugnent à vous suivre. Ils ont souvent, eux-mêmes, des partisans qu'ils sont habiles à convaincre. Les samouraïs sont des combattants d'élite. S'ils manquent d'ambition, ils sont par contre d'une fidélité exemplaire. Les paysans et les serviteurs ne sont pas doués pour le combat. Ils se rendent facilement. Leur pauvreté en fait des hommes faciles à acheter. Leur obéissance est toute relative. Les bandits peuvent être d'excellents combattants et sont tellement agressifs qu'ils peuvent se retourner contre vous. Les prêtres sont des âmes pures mais l'ambition peut les frapper. Il sera bon, néanmoins, d'en compter quelques-uns dans vos partisans. Méfiez-vous toutefois du maître zen Ikematsu.

Le joueur est informé en permanence des actions se déroulant dans d'autres lieux. Il adaptera son jeu en fonction des informations reçues. Certains faits peuvent nécessiter un déplacement rapide. C'est ainsi que vous passerez du temple de Bouddha au palais de l'Ouest et du pont des rêves à la porte du ciel. Il existe même le tunnel d'amour (!) qui vous mène de la porte de la nuit à la porte de l'aube (et réciproquement) en passant sous la montagne des larmes. ●

Testé sur PC

Fiche technique

128 écrans différents, 40 personnages, de très belles images avec une carte EGA mais aussi en quatre couleurs ou en noir et blanc. Sur PC 1512, les messages s'affichent très rapidement. Et comme ils sont en anglais, la lecture n'est pas aisée. Shogun est un jeu agréable dont on n'est pas prêt d'avoir fait le tour. Les paysages et l'architecture sont typiquement japonais comme l'est d'ailleurs la musique un peu entêtante mais que l'on peut supprimer. On préfèrera sur PC 1512, les touches fléchées, aux manettes. Devenir Shogun à la place du Shogun n'est jamais évident. C'est bien ce qui fait de Shogun, où se mêlent combats et diplomatie, un jeu dont l'intérêt ne s'épuise pas.

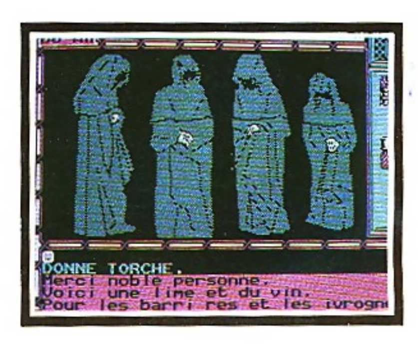


SRAM 2

Aventure



Nous avions passé des jours, des semaines, des mois, pour replacer Egres IV sur son trône occupé par le tyran sanguinaire Cinomeh. Nous étions heureux d'avoir œuvré dans le sens de la justice, nous avions oublié nos peines, pansé nos blessures. Tout est à refaire !
Egres IV, peut-être trop longtemps écarté du pouvoir a peu à peu été gagné par la mégalomanie et le bon roi que nous avions remis sur son trône, s'est à son tour transformé en tyran utilisant la magie noire. Certains regrettent même Cinomeh qui agit toujours dans l'ombre et a su conserver des complicités utiles dans l'entourage d'Egres IV.
Nous ne pouvons plus tergiverser. Il nous faut nous débarrasser définitivement des princes de ce royaume. Nous allons tuer Egres IV. Vive la République ! La tâche sera ardue. Tuer un roi extrêmement protégé, qui se méfie de tout à tel point qu'il a même emprisonné son fou ! Et, en plus, il va nous falloir séparer le bon grain de l'ivraie, savoir qui est qui. Les hommes de Cinomeh courent encore.
C'est par la crypte du château qu'il va falloir commencer. Quatre tombeaux. Quelle ambiance ! De plus, une horloge nous donne à penser qu'il va falloir faire vite. Des archers parcourent le château de fond en comble. Leurs arcs tirent des flèches qui ne manquent jamais leur cible. Et si ce ne sont pas les archers, c'est le souffle de la Mort qui vous court sur l'échine et vous glace les sangs. Brrr... Une solution, ne pas garder les deux pieds dans le même sabot, et ne pas avoir le cerveau lent.
Réflexion, imagination et action doivent s'enchaîner rapidement. La mobilité est ici une question de vie ou de mort. Heureusement, la truelle magique vous offre la possibilité d'une réincarnation. Mais une seule ! Quand le dragon vous brûlera le pourpoint, vous regretterez de ne pas avoir pris à temps les mesures nécessaires. Le parcours est semé d'embûches, donc il vous faudra les déjouer, les prévenir même, être attentif à tout, fureter, poser son regard sur les choses, regarder dans les coins les plus insensés, derrière, dessous, chaque objet a son importance, chaque document est à lire, des documents qu'il vous faudra vous procurer contre monnaie sonnante et trébuchante, or, au départ, vous ne possédez que la truelle magique. Vous devrez emprunter la rivière souterraine et vous ne savez pas nager, vous utiliserez les passages secrets dont la présence vous aura été signalée dans une phrase sibylline, vous devrez utiliser la fève magique, mais qui vous l'aura remise ? Et, lorsque vous êtes fatigué, plutôt que de dormir, sauvegardez donc la partie, vous avez la possibilité de le faire à deux phases différentes du jeu. Voilà qui facilitera les choses et vous aidera dans la reconstitution du plan du jeu, phase incontournable de toute bonne résolution de jeu d'aventure.●



Testé sur PC

Fiche technique

Il n'est pas nécessaire de taper nord, est, sud, ouest. Le pavé numérique de votre PC vous offre une grande mobilité. Pour le reste, il faut faire appel au clavier. Faire parler les personnages, lire les affiches et parchemins, donner ou prendre des objets dans lesquels certaines actions sont impossibles. Les dialogues de Sram 2 ont conservé l'humour qui présidait à ceux de Sram et offrent un petit moment de décontraction bien nécessaire dans cette difficile et dangereuse aventure. Les graphismes sont excellents et participent à l'ambiance.

AMIGA, MI AMIGO

Il fallait bien que ça arrive ! Après l'extraordinaire succès du C64, Commodore ne pouvait pas rester sur le demi-échec que représentait l'accueil mitigé, réservé par le public à l'Amiga 1000. Il est vrai que cette machine se positionnait assez mal entre les créneaux amateur et professionnel. Le passé étant ce qu'il est, voyons le présent : il s'appelle Amiga 500 et c'est une réussite technologique. Son grand frère, l'Amiga 2000 intéressera davantage les professionnels : nous ne parlerons pas de lui dans cet article.

Bâti en un seul volume, le clavier intègre l'unité de disquettes, format 3''1/2. L'ensemble est donc compact, d'une présentation agréable, de couleur beige, et d'encombrement identique à celui de son rival direct, l'Atari ST.
Les touches du clavier sont disposées en 4 modules : 10 touches de fonction, le clavier alphanumérique, les touches de déplacement du curseur et un pavé numérique complété de fonctions telles que "Num L", "Scr L", "Pg Up", "Pg Dn", "Home" etc. La barre d'espace est encadrée de 2 touches spéciales, "Commodore" et "Amiga". L'absence de jeu dans le déplacement des touches, la pression franche qu'il faut exercer sur celles-ci, garantissent une frappe agréable et capable de satisfaire les plus rapides.
Au dos de l'unité centrale, sont

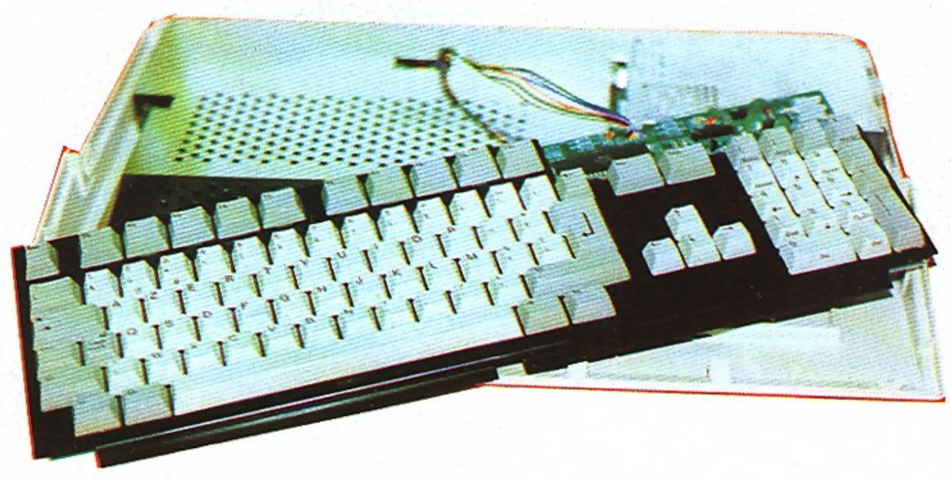


regroupés tous les connecteurs : 2 prises "joystick" normalisées, 2 CINCH pour les sorties son canaux "gauche" et "droit", un connecteur pour drive extérieur, la sortie série à la norme RS232 couplée à l'interface Midi, le port parallèle assurant la liaison avec toute imprimante Centronics, un connecteur d'alimentation, une prise pour le raccordement au moniteur couleur et une CINCH pour la sortie vidéo vers un moniteur monochrome. Ouf ! L'Amiga 500 possède, en outre, quelques passages secrets, dévoilant aux plus curieux un bus d'extension et un

L'Amiga est le premier ordinateur familial mutitâche.

connecteur prêt à recevoir une greffe de mémoire supplémentaire. Ainsi, les 512 Ko internes peuvent être portés à 1 Mo grâce à une carte optionnelle : ça, c'est bien, à l'inverse du ST d'Atari qui ne peut évoluer.
Sur le flanc droit de l'Amiga, on trouve le lecteur de disquette. Commodore ne rompt pas avec sa renommée : même lorsque le drive ne tourne pas, il émet périodiquement des petits bruits. Peut-être pour vous rappeler qu'il existe ? Ce n'est certes pas un bien gros défaut mais on peut se demander ce que font les ingénieurs de Commodore !
Autre point contestable, l'alimentation secteur est indépendante de l'unité centrale. C'est sur un bloc séparé, que vous pourrez laisser sur le sol, que se trouve l'interrupteur Marche-Arrêt. Allez, un peu de gym, ça ne fait pas de mal !
En ouvrant la machine, on ne sera pas étonné de découvrir peu de circuits intégrés : le "haut degré d'intégration" est le secret d'un coût de revient limité. Le clavier est indépendant : il possède sa propre électronique. La carte mère est unique et supporte tous les composants. Les circuits principaux sont montés sur supports pour faciliter la maintenance. L'ensemble est blindé par une tôle métallique. La réalisation est irréprochable. De peur qu'elle ne prenne froid, refermons la machine. Elle est prête à nous épater.
L'Amiga a un complice : el raton, je veux dire, la souris (olé !). C'est grâce à elle que vous utiliserez pleinement le système d'exploitation à base de fenêtres et menus déroulants. Ceux qui ont entendu parler de l'Amiga 1000 et de ses petits inconvénients peuvent se rassurer : le Kickstart, permettant de démarrer la machine, est logé en ROM. Après quelques secondes d'initialisation, l'Amiga demandera la disquette Workbench (l'équivalent du bureau de travail sous GEM) ou la disquette de jeu. A cet instant donné, on peut s'offrir un petit coup de démo, rien que pour le plaisir. Grandiose,

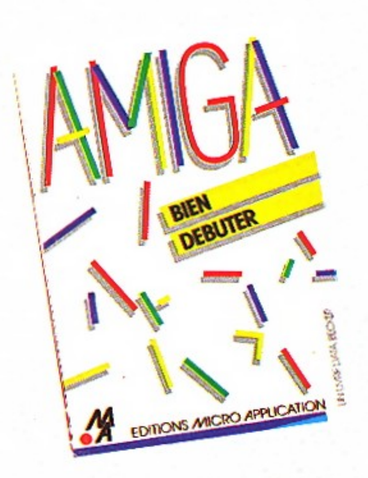

AMIGA
Commodore MODEL 1081
POWER



Pour le graphisme, l'Amiga est unique en son genre.

n'est-il pas ? diraient nos amis anglais. Eh oui, mon bon monsieur... On n'arrête pas le progrès ! Le microprocesseur 68000 orchestre au rythme d'une horloge à 7 MHz des circuits spécialement développés pour la machine. Résultat, l'Amiga est le premier ordinateur familial multitâche. Cela signifie que plusieurs programmes peuvent peuvent tourner en même temps, et que l'Amiga permet d'afficher leurs résultats dans des fenêtres différentes. On ne mesure cet avantage qu'à l'usage !

Et le BASIC, demanderez-vous ? Puissant, rapide, doté d'un éditeur à fenêtres multiples il est assez convivial. En fait, on aime ou on n'aime pas ce genre d'éditeur qui impose une certaine gymnastique avec les fenêtres. Pour le reste, il est fort complet et gère toutes les possibilités sonores et graphiques avec une remarquable simplicité. Les programmeurs exigeants seront heureux d'apprendre que le BASIC Amiga donne accès au langage machine, gère les erreurs et tente une approche de la programmation structurée...

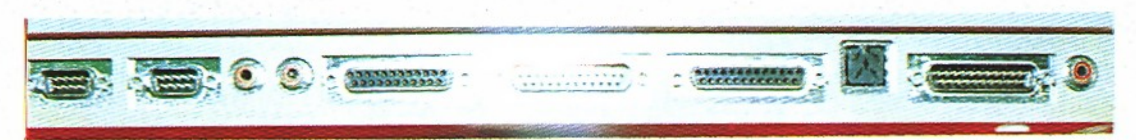


Pour le graphisme, l'Amiga est unique en son genre. Pas étonnant qu'il tente autant de créateurs artistiques, de magiciens de l'image, de cinéastes de tous poils. Avec 16 couleurs en mode "haute résolution" (640x512) choisies dans une palette de 4096, il écrase ses concurrents. Il atteint 32 couleurs en 320 points. Les différents modes graphiques sont 320x256 - 320x512 - 640 x 256 - 640 x 512. 8 sprites peuvent être contrôlés simultanément avec détection de collision, le tout à une vitesse intéressante. Les circuits qui s'occupent du graphisme, de l'animation et de la gestion vidéo ont été baptisés avec poésie Daphné et Agnès. Et le son ? C'est le rôle de Portia, qui contrôle également les ports séries et le clavier. L'Amiga est un musicien remarquable. Il dispose de 4 voies sonores, sorties en stéréo (ah, connectez-moi sur un ampli SVP...) et gère 9 octaves. Modulation d'amplitude et de fréquence, taux d'échantillonnage programmable sont autant d'arguments qui font toute la force de l'instrument. Ajoutez à cela la liaison Midi... Ecoutez-moi, écoutez-moi ! Et en plus, il parle d'une voix synthétique certes, mais il parle...

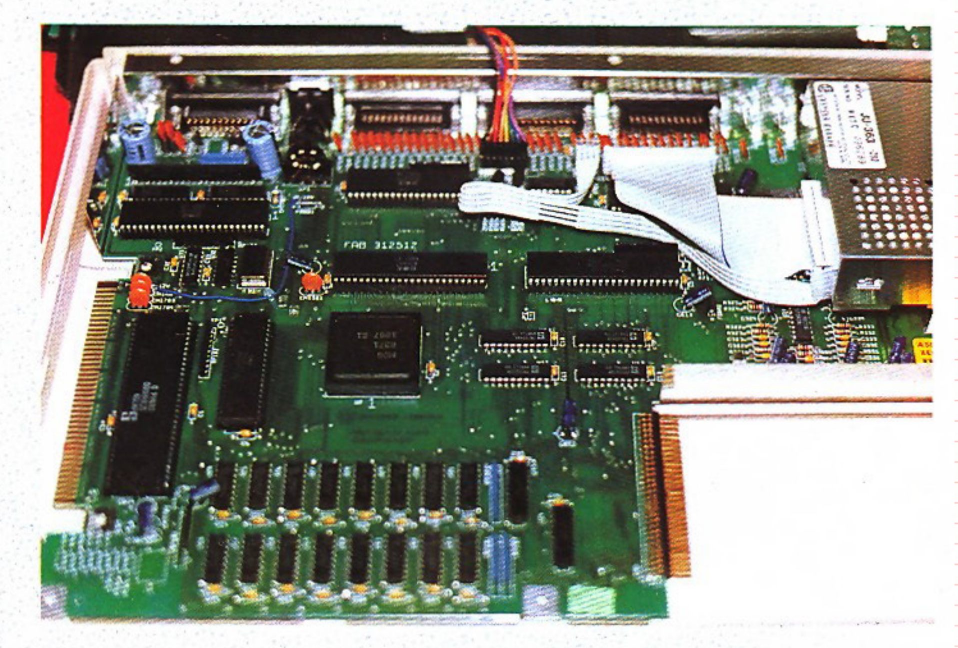
Avec autant d'atouts, l'Amiga est un excellent joueur mais il sait également, grâce à des périphériques et des logiciels spécialisés, offrir aux professionnels des applications remarquables, notamment en technique vidéo. Incrustation d'images, mixage de textes, synchronisation sur une source vidéo externe : tout devient envisageable et l'image obtenue sur l'écran est d'une qualité remarquable !

La bibliothèque de programmes disponibles s'étend chaque mois davantage.

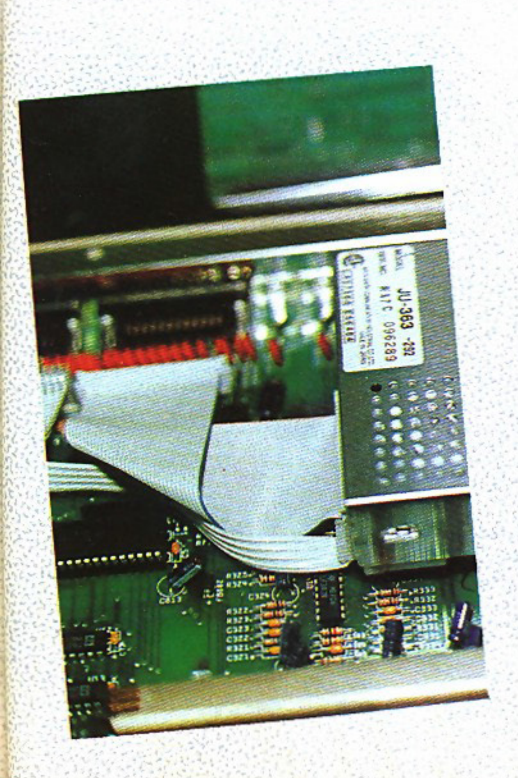
Bien sûr, l'Amiga 500 souffre d'une mauvaise réputation : l'absence de logiciels. Il est temps maintenant de la démentir : les éditeurs de logiciels, les créateurs, les programmeurs ont été séduits par ses qualités indéniables et la bibliothèque de programmes disponibles s'étend chaque mois davantage, utilitaires et jeux. Bien sûr, il y a des grands classiques tels "Deluxe Paint II" ou "The Music Studio" mais ils seront prochainement 5 voire 10 dans chaque catégorie. Du traitement de textes à la gestion de fichiers en passant par la PAO : autant d'applications "sérieuses" auxquelles il ne refusera pas de s'atteler entre 2 jeux. Vous



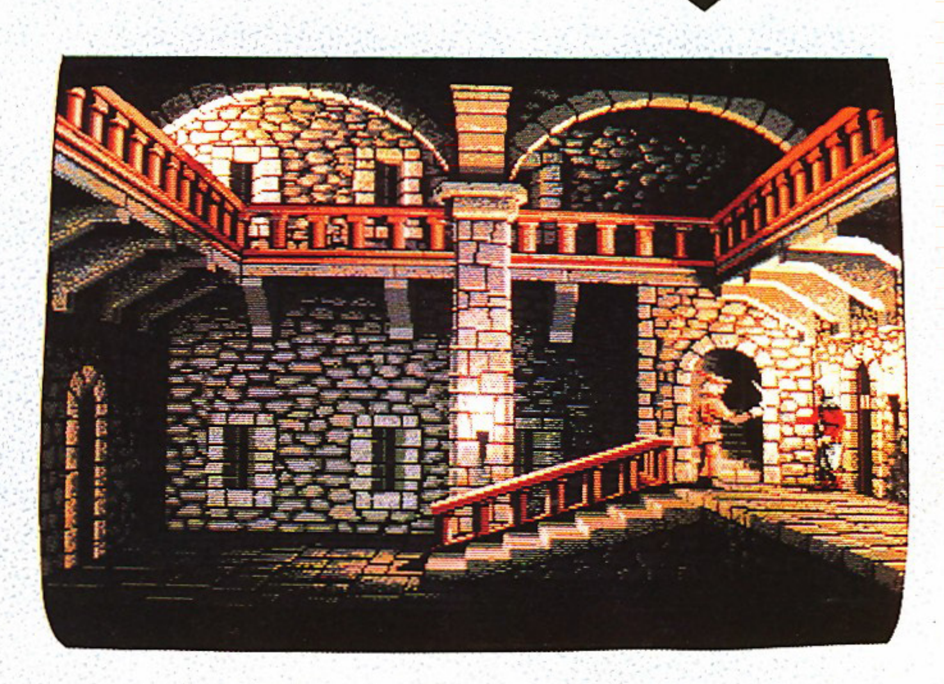
voulez des titres pour composer une ludothèque ? Lisez Arcades, évidemment ! Il y a, parmi d'autres, les inévitables "Defender of the Crown", "Goldrunner", "Karate Kid II", "Bard's Tale", "Test Drive", "Flight Simulator II"etc.
Commodore a présenté dans un catalogue, les principaux logiciels pour Amiga. Oh, pas seulement les jeux, comme on aurait pu le croire mais une gamme étendue de logiciels (plus de 180 titres). Ce catalogue est disponible chez les revendeurs de la marque : un effort de promotion à souligner ! Pour compléter la documentation fournie avec l'ordinateur (un manuel sur le BASIC Amiga, l'autre décrivant la prise en main de la machine), des éditeurs tels que Micro-Application ou PSI proposent leurs ouvrages.
Parmi les périphériques intéressants, et d'un prix accessible, signalons Graphiscop, la table à dessin de MMC, fournie avec câble et logiciel d'interface : une aide non négligeable aux créateurs graphiques ! Quant à la synthèse vocale, TMPI est passé maître en la matière et nous concocte interface et logiciel qui ne devraient pas tarder à sortir.



Quel marché pour l'Amiga 500 ?



Quel marché pour l'Amiga 500 ? Assez étendu. Il séduit ceux qui quittent le 8 bits et veulent disposer d'un ordinateur puissant, rapide et aux performances étonnantes. L'Amiga 500 est encore une machine jeune et Commodore signale en avoir vendu, en France, plus de 3000 exemplaires entre juillet et octobre 1987 ; toutes machines confondues (500, 1000 et 2000), la barre des 10000 aura certainement été dépassée lorsque vous lirez ces lignes. Ce n'est pas tant la quantité qui est significative, c'est surtout la demande sans cesse croissante et l'engouement pour la machine. A voir les stands présentant des Amiga lors des expos, on ne peut en douter !
Quant à Commodore, dans tout cela, après une période un peu difficile, le constructeur a confirmé son redressement. Pour l'année 1987, le chiffre d'affaires dépasse les 800 millions de dollars avec un bénéfice net de plus de 28 millions de dollars...
Le C64 a peut-être enfin trouvé un successeur, même si les quantités vendues risquent d'être bien inférieures. Le slogan publicitaire de Commodore ne s'y trompe pas : ***"Amiga 500 : la passion qui dépasse les autres passions !"***.
Amiga, te quiero !




HURLEMENTS
L'OEIL DE SET
LA CHOSE DE ROTEMBURG
DEFENSE D'ENTRER
UBI
MASQUE +
UBI
• NEW
UBI SOFT prépare déjà l'année 88 avec
deux super jeux : IRONLORD sur ST et
Amiga et THERMIDOR sur Amstrad (PC
et ST à venir...) La nouvelle génération
des jeux UBI.
• AFFAIRE A SUIVRE
La francisation des "géants" améri-
cains avance à grands pas...
Phantasie III, Colonial Conquest, Road-
war Europa et War Game Construction
Set seront prêts en français pour la fin
de l'année...
• Vous êtes des passionnés de la pro-
grammation, vous avez beaucoup de
temps libre et vous souhaitez le consa-
crer à l'élaboration de softs... Vous
connaissez le langage C, le Turbo Pas-
cal ou l'Assembleur... Appelez UBI
SOFT et mettez votre talent au service
de la création.
• Vous êtes musiciens, vous êtes gra-
phistes et vous pouvez égaler et même
surpasser les graphismes de Zombi,
Masque, Ironlord ou... Defender of the
Crown. Venez nous présenter vos créa-
tions. Tous vos projets seront étudiés
avec soins.
• A NE PAS MANQUER
UBI SOFT vous offre pour Noël une
super-compilation avec cinq super-
productions UBI : Inertie, Asphalt,
Zombi, Manhattan Light et Mange Cail-
loux !
Pour 189 F en cassette Amstrad et
229 F en disque Amstrad.
• UBI SOFT et toute son équipe de pro-
grammeurs vous souhaitent à toutes et
à tous un Joyeux Noël.
Jocelyn 87



L'ANNEAU de
ZENGARA
UBI Soft
LE MAITRE DES AMES
ZOMBI
VOYAGER
LE NECROMANCIEN
fnac
DISPONIBLES DANS LES MEILLEURS
POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC
UBI Soft

CONSOLE

Si, si, c'est vrai ! Atari nous ressort une console de jeu ! Mais, attention cette fois, le concept est différent et ceux qui ont connu les premières expériences de la marque dans ce domaine seront surpris. Atari va tenter de prendre une part du marché (et sa revanche ?) avec une console "évolutive". Suivez-nous pour faire sa connaissance.

Première impression avec l'objet : le design est réussi. C'est vrai qu'elle est belle cette console, avec sa carrosserie gris clair rehaussée par les couleurs pastel de ses gros boutons poussoirs. Rien que pour cela, on a envie de la regarder, de la toucher comme une belle fille. Timide, elle n'a pas voulu se laisser déshabiller. Le Docteur Tournevis n'a pu sévir : invité par Atari France pour découvrir la machine et obtenir quelques informations à son sujet, il n'a pu user délibérement de ses outils préférés. A son retour, il nous a néanmoins confié ses impressions.

La 65 XE est bien pensée. Par son esthétique d'abord et par la disposition de ses différentes commandes et connecteurs. Peu encombrante, elle pèse environ 1 kg. Sur le dessus, on trouve un logement pour les cartouches qui ont, approximativement, la taille d'un paquet de cigarettes (j'ai contacté plusieurs marques pour faire de la pub... aucune n'a voulu "sponsoriser" mon article !). Toujours sur le dessus, ressemblant à de gros bonbons (n'allez pas les croquer, malgré tout), le constructeur a déposé 5 gros boutons poussoirs. L'un d'eux fait bande à part (à lui seul ?), c'est la touche de MST (non, ce n'est pas une maladie) assurant la mise sous tension, "POWER" pour les concitoyens à Margaret Thatcher. Privilégié, il est doté d'un voyant lumineux. Les 4 autres sont sagement alignés, comme des soldats à la parade et portent les noms évocateurs de "START" (le bleu), "SELECT" (le jaune), "OPTION" (le rose), "RESET" (le violet).

Continuons notre promenade inquisitrice : à l'arrière, on trouve divers connecteurs. Le premier est une prise DIN, recevant le cordon de l'alimentation (extérieure). Un connecteur 13 broches est là pour accueillir un éventuel périphérique (tiens donc ?) : imprimante, lecteur de disquette, modem... Enfin, les inévitables sorties "son" et "image" qui vont relier la console à votre téléviseur.

Pour les connecteurs, ce n'est pas fini. Que manque-t-il à une console de jeu. Des entrées joystick, répondez-vous d'une seule voix. Ça me fait plaisir de voir que vous suivez et que je ne suis pas en train d'écrire tout ça à 2 heures du mat pour des prunes ! Deux entrées "joystick" (norme Atari... ouf !) ornent le côté droit de la console. En fait, on ne les voit pas car elles sont judicieusement disposées sous la machine, en retrait, mettant les connecteurs à l'abri de toute manipulation involontaire.

Et c'est tout docteur ? Non, il reste encore un connecteur, qui en dit long sur les intentions d'Atari. Logé sur le côté gauche, il est prévu pour relier la console à un clavier. Ce clavier, optionnel, permettra de passer en douceur du jeu à l'initiation à l'informatique. "Voilà une idée, qu'elle est bonne" dirait Coluche (salut, l'enfoiré !)... On commence par le jeu mais on ne ferme pas la porte à l'informatique. Un atout supplémentaire par rapport à ses concurrents.

Le clavier ? Il se porte bien, merci pour lui ! Celui que nous avons vu était QWERTY, doté de touches un petit peu dures mais pas désagréables. On peut l'accrocher à la console au moyen de deux petites "charnières" en plastique. Un poussoir, de même forme que ceux qui ornent la console, porte le marquage "Help". Le clavier donne accès au BASIC présent dans la ROM de la console.

Un bon nombre de logiciels qui seront utilisables par la console

C'est parce que la console pourra être utilisée en programmation que Atari a prévu le branchement d'un "Data Recorder", permettant le chargement et la sauvegarde de programmes sur cassette. N'oublions pas la compatibilité avec la gamme 400 et 800 XL, bénéficiant d'un bon nombre de logiciels qui seront utilisables par la console.

Dernier appendice, commun aux autres consoles, le pistolet. Grâce à lui on pourra exercer son adresse en tirant sur l'écran canards ou autres cibles. Il tient bien en main : on a pu le vérifier lors d'une inhabituelle chasse aux "bugs".

Nous n'avons pû juger des qualités graphiques de la console lors de la présentation chez Atari France (ni au Festival de la Micro) car la version disponible est en PAL, ce qui ne permet pas d'obtenir une qualité d'image aussi bonne qu'avec une liaison sur entrée Péritel. Nous aurons donc l'occasion de revenir sur ce point lorsque la version "française" de la console sera commercialisée.

Si moi, Docteur Tournevis, j'avais pu ouvrir la console, j'aurais découvert à l'intérieur un microprocesseur bien connu, le



ATARI XE SYSTEM : LES LOGICIELS AVEC !



6502C (oui, le même que dans un Apple IIC, par exemple). Autour de lui, quelques circuits spécialisés dans des tâches bien précises :
- l'affichage graphique
- le générateur de sons
- la gestion d'écran et des ports d'entrée-sortie
- le contrôleur d'accès mémoire.

En parlant de mémoire, la ROM contient le système opératoire, un BASIC Atari (auquel on a accès quand le clavier est présent) et... un jeu baptisé "Missile Command".
La mémoire vive (RAM, celle où on peut mettre des programmes BASIC, par exemple) a une étendue de 64 Ko.
Le son est sur 4 voies indépendantes.
Le graphisme permet de choisir 16 couleurs parmi 256, et autorise 320 x 192 points. En mode texte, on dispose de 40 colonnes et 24 lignes.

Telles sont donc les caractéristiques principales de la console XE. Elle ne sera pas disponible pour les fêtes de fin d'année mais elle offrira, lors de son arrivée sur le marché, l'avantage de ne pas être qu'une console de jeu. Reste à savoir si l'utilisateur sera sensible à cet aspect évolutif du système. Une chose est sûre : il ne restera pas indifférent devant la gamme de logiciels déjà disponibles.◆

La console ATARI XE : l'outsider ?

ATARI a vécu l'expérience que l'on sait sur le marché des consoles il y a quelques années. On pourrait donc se demander quelles raisons l'ont poussé à tenter un retour sur ce créneau, face à des constructeurs comme Sega ou Nintendo. C'est en interrogeant Jean Richen, Directeur de la Communication chez Atari France, que nous avons pu y voir un peu plus clair.

Arcades : Pourquoi avez-vous choisi de vous réimplanter sur le créneau des consoles de jeu ?
Jean Richen : Tout simplement pour élargir notre gamme "grand public", dans laquelle on trouvera désormais le célèbre 520 ST et la console XE.
Arcades : Pouvez-vous fixer une date de sortie pour votre console ?
J.R. : Non, je préfèrerais simplement vous dire "prochainement".
Arcades : Ne craignez-vous pas que le fait d'arriver après vos concurrents puisse être un handicap ?
J.R. : Non, car notre position est différente de la leur. Eux, ne proposent qu'un seul produit ; Atari dispose d'une gamme dont la console n'est qu'un élément.
Arcades : Comment voyez-vous le marché de la console !
J.R. : C'est un marché très saisonnier et difficile à contrôler. Nos deux points forts sont l'importance du parc déjà installé en Atari XE, dont est issue la console. Ceci nous permet de bénéficier d'un nombre de logiciels déjà important.
Arcades : Oui, cela constitue en quelque sorte, une garantie pour l'acheteur potentiel.
J.R. : Pour Atari, cet important parc de logiciels constitue une base solide. En effet, nous n'aurons pas besoin d'investir de grosses sommes dans leur développement. Première conséquence : les prix ne seront pas très élevés, entre 100 et 150 F.
Arcades : A ce propos, quel sera le prix approximatif de la console ?
J.R. : Environ 1000 F... Ce qui importe le plus, c'est pas le prix de la console, c'est plutôt celui des jeux ! C'est là toute la cohérence de la politique commerciale d'Atari.
De plus, pour nous, la console n'est pas une question de vie ou de mort puisqu'elle ne représente qu'un complément de gamme qui placera désormais Atari sur les trois segments commerciaux : grand public, personnel et professionnel.



IZNOGOUD

DE GOSCINNY ET TABARY



IZNOGOUD, Grand Vizir (1m50 en babouches), être méchant, hypocrite et vicieux, ne rêve que d'une chose: devenir Calife à la place du Calife.



DILAT-LARATH : le fidèle homme de confiance d'Iznogoud est chargé de prendre les mauvais coups à la place de son patron. Très fidèle en théorie, il essaye toujours de se défiler à la moindre opportunité.



HAROUN EL POUSSAH, Calife de Bagdad la Magnifique est un homme bon et généreux. Il coule des jours heureux et somnolents dans la douce quiétude de son palais. Considère à tort Iznogoud comme son plus fidèle serviteur et son cher ami.



Autour de Bagdad la Magnifique gravitent des dizaines d'autres personnages rocambolesques et surprenants (fées, mages et autres enchanteurs), que les gardes, chargés de la surveillance du palais, laissent entrer avec l'efficacité qui les caractérise.

GRACE A VOUS,
IZNOGOUD PEUT ENFIN DEVENIR CALIFE A LA PLACE DU CALIFE

Délirant : le premier logiciel d'humour et de magie.











Une collection à faire flipper



Jean-Pierre CUVIER devant quelques frontons éclairés.

Il y a quelques années, une revue traitant des jeux électroniques avait commencé à parler des flippers puis a cessé d'aborder ce sujet. Nous pensons que ARCADES se doit d'être complet et tenterons d'aborder, même brièvement, les jeux de cafés.
Le flipper fait presque partie de la vie quotidienne et engloutit une partie non négligeable de l'argent de poche reçu chaque mois par les jeunes ou les moins jeunes.
Comment parler des flippers sans parler de Jean-Pierre CUVIER, un étonnant personnage qui collectionne ces engins comme vous collectionnez les boîtes de camembert.
Nous l'avons rencontré pour les lecteurs d'ARCADES.



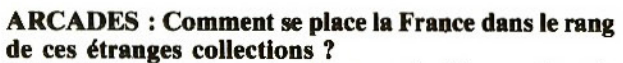
''BCB'' attribué à EXHIBIT
Chicago 1938
(fronton éclairé ou BACKGLASS)

ARCADES: Jean-Pierre CUVIER, comment devient-on collectionneur de flippers et, surtout, pour quelles raisons ?

J.P. CUVIER : Ce sont mes amis collectionneurs américains qui, en définissant leur passion par le mot *"préservation"*, établissent la véritable motivation nous animant. Les plus jeunes d'entre nous l'ont à ce point compris qu'ils font le siège des sociétés exploitant des modèles construits durant la crise de 1983 et pour lesquels existent parfois moins de 10 exemplaires. Sauvegarder un specimen de chaque modèle construit même depuis la guerre, demeure utopique. L'amateur collectionne alors les documents présentant ces machines ; dans mon cas, c'est près de 1700 flippers élaborés depuis 1945 qu'il faut archiver avec l'aide irremplaçable d'homologues US.



"VOLTAN..." 1978 Bally (prototype abandonné après 365 exemplaires construits Artiste : Dave CHRISTENSEN)



ARCADES : Comment se place la France dans le rang de ces étranges collections ?

J.P. CUVIER : Second utilisateur de flippers dans le monde et second constructeur et exportateur au monde jusqu'en 1969, la France dispose des plus importantes collections de machines et de documents de nos jours, toujours après les USA... Par le nombre des amateurs et l'organisation créée en 1975, nos voisins d'Outre-Manche restent très importants et regroupent, au sein du "PINBALL OWNERS ASSOCIATION" les amoureux de vieux flippers, juke-boxes et machines à sous de toutes époques.

ARCADES : Comment est né le flipper-game ?

J.P. CUVIER : Etablir un point de départ de l'histoire des pinballs est affaire de convenances. Pour ma part, je vois le véritable début du flipper en décembre 1936, lorsque BALLY présente un petit billard nommé "BUMPER". Il est certain qu'en 1870, l'invention du lance-bille par Montague Redgrave avait fait faire un grand pas au jeu de Bagatelle considéré comme l'ancêtre des pinballs et peut-être inventé sous Louis XVI au Château de Bagatelle. Jusqu'au boom du billard mécanique, en 1930, il est certain que toutes ces dérivations du billard français sont passées dans l'indifférence générale.

Le billard mécanique de 1930, composé d'épingles (pins) et de trous, étoffé du *"tilt"* , devient une machine à sous dont l'évolution se poursuit dans une logique implacable pour parvenir au jeu de *'BINGO'* en 1950. Avec ses 25 trous imperturbablement alignés depuis 1950, le pinball de type "bingo-game" poursuit son chemin, à présent électronique, sous des législations l'autorisant (Allemagne, Belgique).

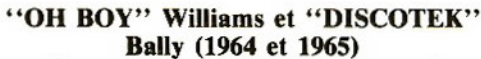
En 1936, donc, apparaît une déviation à ce principe. La bille heurte des ressorts qui adressent des impulsions à un compteur électrique présentant le score dans un fronton lumineux : le pré-flipper vient de naître...

ARCADES : Les flippers ont beaucoup évolué depuis leur naissance. Quelle est, selon vous, l'invention la plus importante sur ces machines ?

J.P. CUVIER : Après l'invention du bumper, équipant le premier pré-flipper, c'est tout naturellement le flipper mobile qui devient la plus importante (les pinballs de type *"bingo-game"* n'utilisant pas de flips).

Ce qui surprend dans cette invention de HARRY MABS pour GOTTLIEB en 1947 et le premier flipper qu'est *'HUMPTY-DUMPTY"* c'est qu'elle soit aussi tardive. En effet, depuis la reprise de 1946, la plupart des pré-flippers disposent de flippers fixes sur leur surface de jeu. Par ailleurs, une autre catégorie de pinball qui est le *"baseball-game"*, très négligeable par rapport au bingo et flipper, dispose déjà d'une *'bat'* miniature contrôlée par le joueur dans cette simulation du sport national US.

Une autre grande invention, sanctionnée par le



"OH BOY" Williams et "DISCOTEK" Bally (1964 et 1965)



record de fabrication pour l'après-guerre, est le retour au jeu traditionnel effectué en 1978 par BALLY avec *"8 BALL"*. Cette machine produite à plus de 20000 exemplaires revenait aux principes du flipper du début des années 50, alors que le jeu n'affrontait qu'un seul joueur. A partir de 1954, avec *'SUPER JUMBO'* GOTTLIEB,puis *'RICOCHET'* et *"DUETTE GOTTLIEB"* la mode passait aux appareils à 4 ou 2 players.
Les combinaisons de jeux laissaient alors la place à des principes de scores maximum, dans le cadre de matches à 2 ou 4 participants, et dans l'espérance de gains de parties par la *"loterie"* que ces multi-players introduisaient.
Par la mémorisation des combinaisons de plateau qu'autorisent l'électronique, *"8 BALL"* BALLY devenait le premier flipper *"un joueur"* pour quatre participants.



"DARTS" 1960 Williams Chicago

ARCADES : Dans le monde de l'électromécanique et de l'électronique, y a-t-il des personnages attachants ?
J.P. CUVIER : A son début, en 1930, avec des billards mécaniques construits à 50.000 exemplaires comme le *"BAFFLE BALL"* Gottlieb ou le *"BALLYHOO"* Bally, le jeu de pinball est d'une telle simplicité que naissent des firmes artisanales en grand nombre. L'un des producteurs, HARRY WILLIAMS invente dès 1932 un dispositif mécanique pour déceler la tricherie. Entendant un joueur mécontent prononcer le mot *"tilted"*, HARRY WILLIAMS donne le nom de TILT à son système qu'il inventera bientôt, à nouveau, sous une forme électrique.
En 1933, le *"Thomas Edison du pinball"* introduit l'électricité sur le billard *"CONTACT"*, également muni d'une première sonorisation (sur option) avec un carrillon de porte. En 1934, Harry crée des machines pour BALLY dont *"SIGNAL"* et *"TRAFFIC"*, puis après un court passage chez ROCK-OLA, se distingue chez EXHIBIT où, jusqu'au conflit mondial, il signe des pré-flippers très perfectionnés, dont "1939-CONTACT" et *"BUTTONS"*.
En 1943, Harry fonde enfin WILLIAMS qu'il dirigera une vingtaine d'année. Au début des années 80, le *"Patriarche du pinball"* participe à la création des flippers STERN, de grand format dont *'BIG GAME', 'CHEETAH' 'SPLIT SECOND'*, jusqu'à la fin de cette firme durant la crise de 1983.

ARCADES : Vous évoquiez tout à l'heure la crise de 1983. Quels furent les moments fastes ou néfastes du flipper ?
J.P. CUVIER : Le premier flipper lancé par GOTTLIEB en 1947 a provoqué un boom en 1948 où l'on dénombre 60 modèles différents produits par BALLY, CHICAGO COIN, EXHIBIT, GENCO, GOTTLIEB, KEENEY, UNITED et WILLIAMS..
Vingt années plus tard, c'est un autre boom créé par l'adoption de l'électronique et l'arrivée de nouveaux constructeurs d'horizons différents.
Mais cinq années plus tard, en raison de la crise, du dollar à prix exorbitant et d'une concurrence féroce de la vidéo d'arcade, le flipper devint moribond. Certaines firmes tombent dont GAME PLAN et STERN qui n'étaient autres que les nouveaux noms depuis 1976 des anciennes CHICAGO COIN et GENCO, fondées en 1931 et fusionnées à la fin des années 50.
Mais depuis 1986, le flipper-game a retrouvé sa place, les anciennes structures STERN de Chicago revivent sous l'impulsion de DATA EAST qui y construit son premier pinball. *"LASER WARS"* de DATA EAST introduira le premier disque interactif de l'histoire, toujours remaniée, du pinball.

"FASHION SHOW" 1962 Gottlieb



ARCADES : Pourriez-vous nous dire quel est, selon vous, le meilleur flipper, peut-être au moins au sein de votre collection ?
J.P. CUVIER : C'est pour moi impossible de choisir, dans la collection de 180 modèles, un favori.
Pour prendre le point de vue des amateurs de langue anglaise, *"FIREBALL"* BALLY de 1972 serait ce choix. Je précise qu'il ne faut pas confondre le *"FIREBALL"* de 1972 avec le

"FIREBALL 2" ou le *"FIREBALL CLASSIC"*. Ce dernier évoque l'original électromécanique de 1972, sans reprendre les graphismes de DAVE CHRISTENSEN pour le fronton, ni l'intégralité des gadgets du plateau alors conçu par TED ZALE.
L'amateur français marque encore sa préférence pour les 4 joueurs des sixties que sont les GOTTLIEB *"SHIP MATES"*, *"GAUCHO"*, *"OKLAHOMA"*, et *"LIBERTY BELLE"* devenu le titre d'un film.
Un autre modèle GOTTLIEB, de 1975, *"QUICK DRAW/FAST DRAW"* est en train de prendre l'avantage de nos jours sous le nom d' *"AMAZON HUNT"* sujet de nombreux remakes industriels ou artisanaux.
Pour ne pas éluder totalement la question de mes flippers préférés, je choisirais, en ne considérant que ces dernières années. *"CENTAUR"*, *"SPEAKEASY"*, *"BMX"*, BALLY
"THE GAMES", *"TAG-TEAM"*, *"HOLLYWOOD HEAT"*, GOTTLIEB.
Et *"SPACE SHUTTLE"*, *"HIGH SPEED"*, *"PIN-BOT"*, WILLIAMS.

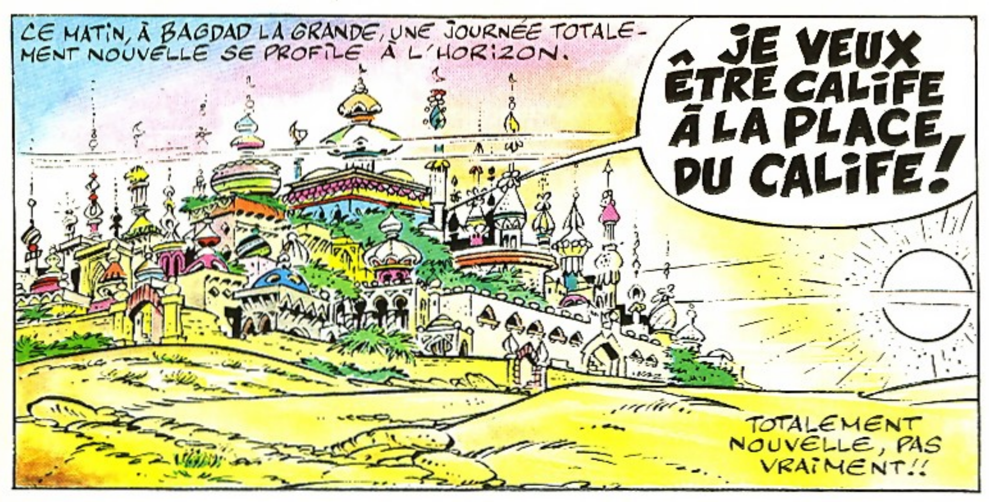
ARCADES : Voilà la présentation d'une collection bien originale. Si nos lecteurs se passionnent pour les flippers ou les jeux électroniques de café, qu'ils nous le fassent savoir afin que nous envisagions une rubrique dans ARCADES.
Enfin, pour ceux qui désireraient entrer en contact avec les collectionneurs du monde entier, voici une adresse : PINBALL OWNERS ASSOCIATION, "Arcadia" 465 Cranbrook Road, ILFORD, Essex 1G2 6EW (G.B). ◆

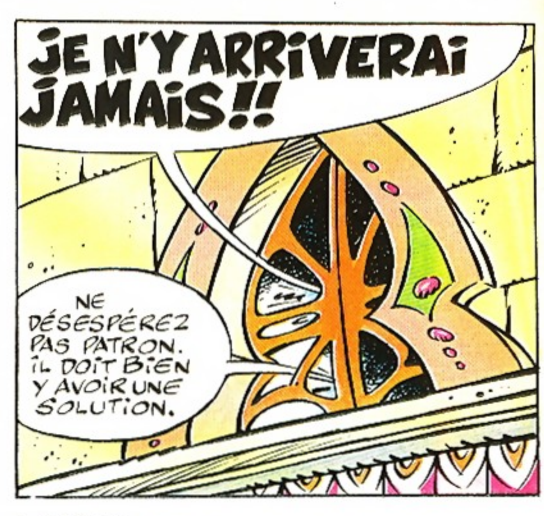


"BANK-A-BALL"
version 1950
GOTTLIEB Chicago
(plateau)

"MINISTREL MAN"
1951 Gottlieb

"MIAMI"
CHICAGO COIN 1938
(vu en
perspective fuyante)















(1) VOIX DE L'HOMME INVISIBLE.

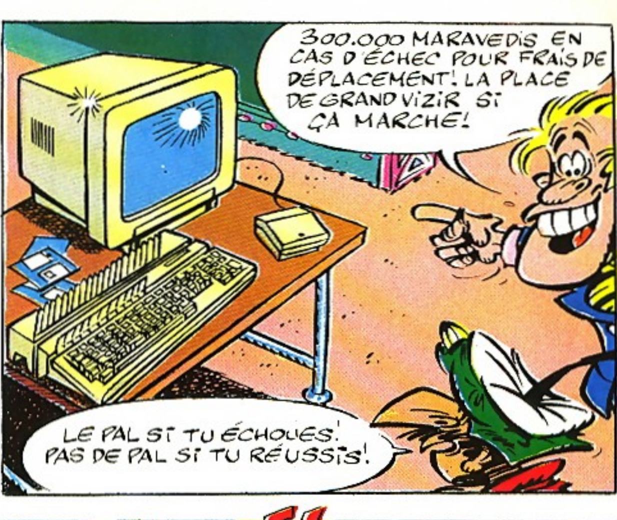


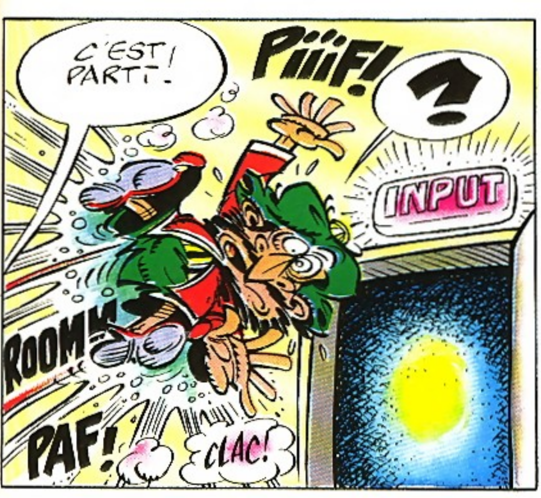








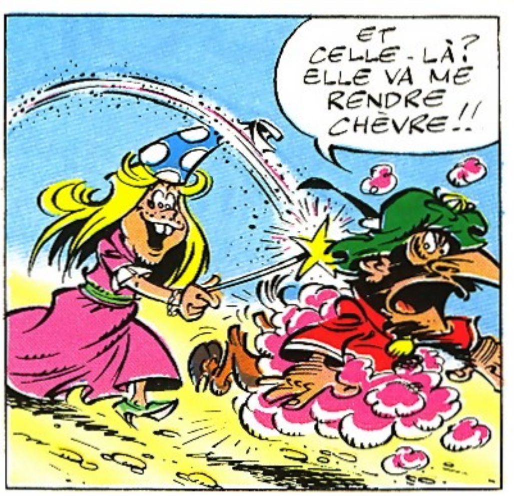




















Nous nous excusons auprès de notre annonceur ARCADES pour cette bévue due au côté magique des aventures du Grand Vizir IZNOGOUD



UBI SOFT,
VOUS CONNAISSEZ ?

160, 170, 180, 190 la R5 rouge turbo équipée de ses brouilleurs de radars, lance-missiles anti-trainards et sirène de police, dévore les derniers kilomètres dans le béton de Créteil. Les mains crispées sur le volant, ma jambe de bois calée contre l'accélérateur, je reçois les ordres de mon navigateur (ou plutôt, de ma navigatrice) : "A gauche vers Paris, puis 2ᵉ à gauche près de l'hôpital...". "Ça y est on arrive !".

Il est 14h29 : on grimpe en courant l'escalier (on n'est pas du genre à prendre les ascenseurs) pour arriver à l'heure à notre rendez-vous avec Christine Quémard, la patronne d'UBI Soft.

- Salut, c'est bien ici, UBI ?
- Oui, vous êtes l'équipe d'Antenne 2 ?
- Ah, non, nous c'est seulement ARCADES...
- Ok, Christine vous attendait. On va vous faire visiter les lieux en attendant.

UBI Soft, c'est plusieurs bureaux répartis sur un même étage mais déjà la place manque. Pensez donc, le lendemain de notre visite, c'est 14000 logiciels d'Electronic Arts qui devaient arriver. Ajoutez-les à ceux de la collection d'UBI Soft et aux produits étrangers déjà distribués. Vous comprendrez pourquoi on espère ici que les occupants de deux bureaux contigus à ceux d'UBI Soft vont se lasser, à force d'entendre des musiques et bruitages d'ordinateurs et quitter la place. Seraient pas un peu du genre squatter chez UBI ? L'équipe complète est composée de 8 personnes ; la moyenne d'âge se situe entre 20 et 24 ans. Alain Corre y est présent depuis 4 mois et s'occupe, entre autres, des contacts avec les programmeurs. Christophe Le Bouil est employé comme technicien. Il connaît bien les matériels et aide les concepteurs à résoudre certains problèmes ponctuels. Catherine Richard s'occupe du service commercial avec deux autres jeunes femmes. Une comptable et une traductrice complètent l'équipe dirigée par Christine Quémard.

Bon, attendez que je retrouve ma cassette enregistrée sur les lieux du reportage, pour vous raconter la suite. Ah, non, celle-ci c'est Cabrel. Celle-là peut-être ? Même pas, c'est un cours d'informatique à l'usage de mon patron. Ah, la voilà... Christine Quémard nous parle d'abord de la structure d'UBI Soft.

C.Q. :
UBI a démarré avec 4 personnes et parmi elles, le programmeur et le graphiste de "Zombi". Une petite équipe, un jeu à sortir, ont suffit à faire démarrer l'entreprise.
Par la suite, nous avons passé des contrats de distribution avec des éditeurs anglais, notamment Elite. Petit à petit, nous avons signé de nombreux contrats pour en arriver, aujourd'hui, à traiter avec les Américains d'Electronic Arts ou Origin Systems, ce qui permettra de disposer de bon nombre de logiciels sur les 16 bits.

ARCADES :
L'édition et la distribution : deux activités pratiquement indépendantes ?

C.Q. :
Indépendantes mais allant pratiquement de pair. La distribution permet d'être de plain-pied sur le marché pour savoir ce qui se fait ou ce qui se vend. Quand on dispose d'une gamme de produits étendue, cela sert aussi du côté de l'édition, que ce soit au niveau du soft ou du packaging.

ARCADES :
L'évolution est assez nette de ce côté en ce moment.

C.Q.
Les emballages nouveaux, très variés, sont acceptables sur les softs pour les 16 bits. On ne peut se permettre la même chose sur Amstrad : revendeurs et distributeurs préfèrent le classique "twin-pack" en boîtier cristal. En fait, ce sont surtout les magasins qui font la loi à ce niveau là, présentoirs obligent...
Il est vrai également que, plus le packaging est élaboré, plus il pèse lourd sur le prix final du produit. Ainsi, les clientèles Atari ou Amiga, dont la moyenne d'âge se situe aux environs de 25 ans, hésiteront moins à acheter un soft bien présenté (donc plus cher), qu'un jeune de 16 ou 18 ans possédant un CPC d'Amstrad.

ARCADES :
Vous avez évoqué les revendeurs. Traitez-vous directement avec les magasins ?

C.Q. :
Non, nous vendons à tous les grossistes :Guillemot, Innelec, Micromania etc. Ce sont eux qui nous appellent et, de ce fait, notre équipe commerciale est assez réduite. Les grossites sont ravis puisqu'on regroupe plusieurs labels. De plus, nous livrons sous 24h donc pour eux, pas de problème de stockage.

ARCADES :
Comment recherchez-vous les produits nouveaux à distribuer ?

C.Q. :
C'est très simple : on est en permanence à l'écoute du marché et on essaie de toujours choisir la qualité. Du reste, quand on signe avec Electronic Arts, Origin ou SSI, on ne se pose pas trop de questions en ce qui concerne la qualité ! C'est un peu notre critère et, si les Allemands ont le même que nous, chez les Anglais c'est la quantité qui prime, jusqu'à saturation du marché.
En tant qu'éditeur, on se sent assez proche du marché américain car nos produits durent facilement un an ou un an et demi. Il en est ainsi pour Zombi ou Fer et Flamme (plus de 10000 pièces vendues sur ce dernier titre).

ARCADES :
Comment situez-vous l'utilisateur français ?

C.Q. :
Disons qu'il est prêt à payer le prix pour un jeu de qualité qui lui donnera satisfaction pendant plusieurs heures, voire plusieurs mois. Les Anglais sont branchés "arcades", les Français préfèrent les jeux d'aventure ou de rôle.

> On est en permanence à l'écoute du marché et on essaie de toujours choisir la qualité



ARCADES :
Et lorsque vous exportez un produit ?

C.Q. :
Notre politique consiste à prendre des alliés sur le marché visé : un éditeur ou un distributeur qui, sur place, connaît bien le marché, la presse... avec qui nous collaborons.
Tout est important, jusqu'au choix de la jaquette qui, si elle plaît dans un pays, doit parfois être entièrement remise en question pour l'exportation.

ARCADES :
On parle beaucoup du piratage. Dans quelle mesure pensez-vous en être victime ?

C.Q. :
Il y a beaucoup de piratage, surtout sur ST. On est actuellement en négociation avec les Américains pour une protection efficace sur ces machines.

ARCADES :
Vous investissez beaucoup dans les protections ?

C.Q. :
Sur Amstrad, on y fait très attention mais c'est plus une question de "débrouille" que d'investissement : on est en contact avec les pirates qui sont aussi les meilleurs protecteurs.

ARCADES :
Quelles sont, selon vous les meilleures parades ?

C.Q. :
Nous croyons beaucoup aux produits bien présentés : belle jaquette, package attrayant, notice indispensable.
Il est plus facile de pirater le jeu que de photocopier 50 pages de notice. D'ailleurs, le piratage nous sert quelques fois car, en voyant un beau jeu, les pirates ont envie de s'offrir l'original !

ARCADES :
Le marché des consoles semble reprendre vie. Qu'en pensez-vous ?

C.Q. :
On y croit assez mais, pour le moment, on attend encore.

ARCADES :
C'est pourtant la vie belle pour les éditeurs. Les cartouches sont plus difficiles à pirater.

C.Q. :
Oui, c'est vrai, mais il faut attendre pour voir quel sera le succès de ces consoles. Si la demande est suffisante, on réagira.

> On tient beaucoup à nos programmeurs car ce sont eux qui font tourner la roue.



ARCADES :
Et les jeux sur minitel ?

C.Q. :
On a des projets là-dessus. Le minitel est un support non négligeable, qui nous oblige à passer par là et développer des jeux spécifiques. Ce qui manquera, c'est les graphismes donc, il faut adapter le jeu aux caractéristiques techniques du minitel.

ARCADES :
Vous allez créer votre propre serveur ou bien vous faire héberger ?

C.Q. :
Nous serons hébergés par le serveur VSD, ce qui constitue l'assurance d'un bon départ.

ARCADES :
Et ce sera pour quand ?

C.Q. :
D'ici la fin de l'année...

ARCADES :
Une société d'édition, c'est aussi des auteurs. Comment recrutez-vous les vôtres ?

C.Q. :
Nous ne recrutons pas... En général, on nous propose un sujet. Il ne nous arrive jamais de produit fini mais plutôt un scénario et un programme qui tourne. Après cela, il faut encore compter 3 à 6 mois de travail. Le concepteur est mis en contact avec un graphiste et un musicien. On l'aiguille aussi un peu pour que son jeu plaise au public et réponde à une demande plutôt que d'en créer une.

ARCADES :
Qu'est-ce qui vous guide dans le choix du thème ?

C.Q. :
Les critères importants sont la qualité au niveau de la conception du jeu, scénario et graphismes.
Zombi, par exemple, était innovateur avec ses icônes. Il se vend toujours bien. Masque, original par son graphisme, propose une promenade à Venise. Il a été présenté au moment où, à Paris, on parlait beaucoup du Carnaval de Venise.
De plus, maintenant, on entre dans les détails de la programmation pour s'assurer que le logiciel sera aisément transposable sur les 16 bits.

ARCADES :
Quels sont vos contacts avec les équipes de concepteurs ?

C.Q. :
Ils viennent beaucoup nous voir ; au moins une fois par semaine, l'un des membres de l'équipe passe, graphiste, musicien ou programmeur. Ainsi, nous voyons régulièrement 30 à 40 personnes. On tient beaucoup à nos programmes car ce sont eux qui font tourner la roue.

ARCADES :
Que pensez-vous du marché français ?

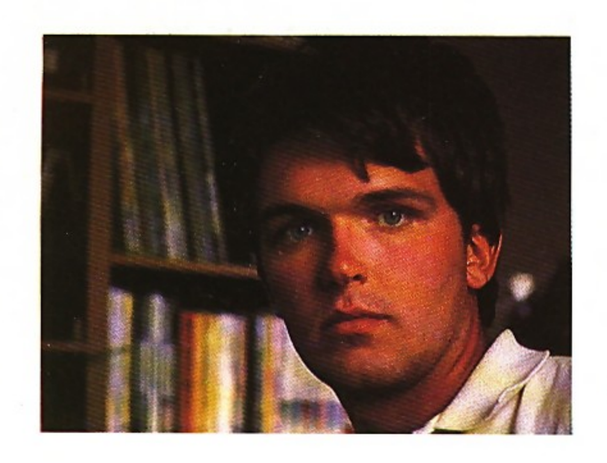
C.Q. :
Il est anachronique, par rapport au reste de l'Europe. Amstrad marche très fort alors que, ailleurs, c'est plutôt Atari ou l'Amiga qui sont en vogue. Cela nous pose un problème car, à l'export, on ne peut se présenter avec un titre sur Amstrad. Il nous faut le convertir auparavant sur 16 bits.

ARCADES :
La politique commerciale des fabricants est-elle coupable ?

C.Q. :
Si Commodore ne vend pas d'Amiga, que peut-on faire derrière ? Dans leur cas, on peut dire que leur politique commerciale manque d'agressivité face aux qualités de la machine...

ARCADES :
Comment envisagez-vous l'avenir au niveau des jeux, des idées ? Ne craignez-vous pas que l'on finisse par retrouver un peu les mêmes thèmes ?

C.Q. :
Non... Regardez les derniers titres que nous sortons : Fer et Flamme, Iron Lord... Il y a toujours une idée nouvelle ! ◆



Fabrice BROCHE Programmeur de génie.

— Tu me dis Fabrice BROCHE ? Et qui c'est, ce Fabrice BROCHE ?
— Eh, cong ! Tu ne le connais pas ? Tu ne dois pas avoir un ORIC, cong ! Té, je vais te le présenter...

ARCADES **Salut Fabrice ! Arrête un peu tes Peek et des Poke et dis-nous qui tu es.**

F. Broche J'ai 22 ans et j'ai quitté Chicago, euh... je veux dire Toulon, pour monter à Paris et m'installer près de Pigalle...

ARCADES **Arrête, déconne pas, c'est pour ARCADES!**

F. Broche Bon, bon.. J'ai fait toute ma scolarité à Toulon et j'ai connu mes premiers émois informatiques avec une TI 57 ! J'ai passé un bac C avec 18 en maths...

ARCADES **Ouais, et si tu nous disais ta note en français ?**

F. Broche ... (silence)... J'ai acheté en 1982 un TI 99 pour apprendre le BASIC. En un mois, j'en ai fait le tour. Tu parles, il n'y a pas de PEEK et POKE dans le TI BASIC. En 1983, j'entre à Maths Sup et m'achète, en mars, un ORIC-1. Je commence à désassembler la ROM, c'est passionnant, très dur aussi : je n'ai pas d'imprimante et recopie donc à la main les listings sortis de mon désassembleur ! Tout en programmant très peu à cette époque, je m'imbibe de trucs de programmations utilisés, de méthode de résolution et acquiers une connaissance "de l'intérieur" du BASIC Microsoft. Le noyau Microsoft est vraiment du très beau travail, il y a peu d'octets à gagner !

ARCADES **... Et tu parles en connaisseur. Et ensuite ?**

F. Broche Malgré des résultats assez bons en sup (maths et... dessin industriel), je suis invité à continuer mes études en Fac. Je n'avais pas l'esprit taupin, paraît-il. Ils avaient raison ! J'en ai toutefois gardé le goût de la rigueur. En suivant de loin (trop!) les cours en Fac, je peaufine mes connaissances sur la ROM et commence à écrire quelques utilitaires...

ARCADES **... dont certains ont été publiés ?**

F. Broche Oui, car j'ai rencontré Lucien Augustoni, à qui je dois beaucoup et qui était rédacteur en chef de Microric. Puis j'ai fait la connaissance de Denis Sebbag. Nous sympathisons tout de suite car nous avons le même style de programmation et d'approche des problèmes.

ARCADES **Quand as-tu commencé à réunir toutes tes notes sur l'ORIC ?**

F. Broche C'était pendant les vacances 1984. J'ai fait une préversion du livre "L'ORIC à nu", qui a été édité ensuite par SORACOM.

ARCADES **Avec tout ça, tu arrives à continuer tes études ?**

F. Broche Non ! Je les abandonne à la rentrée 1985. Je consacre mon temps à la sortie de l'XL DOS, premier système d'exploitation de disquette, extrapolé de celui d'ORIC, programmé avec l'ami Sebbag.

ARCADES **L'autre sera le SEDORIC?**

F. Broche C'est exact, en juin 1985, je rencontre J.C Talar, PDG d'ORIC nouvellement français. J'entre chez ORIC en août pour finir, en compagnie de Denis Sebbag le SEDORIC.

ARCADES **Et le TELESTRAT dans tout ça?**

F. Broche L'aventure commence en novembre 1985 et se finit, pour la programmation, en

septembre 1986. Le TELESTRAT est, certes, arrivé en retard, mais il représente tout de même 55Ko d'assembleur (optimisés!), sans compter le travail "de routine" à ORIC. En 10 mois, ce n'est pas si mal. Le travail se répartit à peu près ainsi : 2 mois de Télématic, 3 mois de Télémon et Stratsed (toutes les routines systèmes), 5 mois de BASIC. L'HYPER-BASIC a été la plus grande difficulté, car il a fallu tout inventer : faire coexister une source et un objet en mémoire, effectuer une compilation très rapide, corriger la syntaxe dès la saisie de la ligne pour donner des messages clairs au lieu de "Syntax error" fut une tâche ardue, surtout avec un 6502 à un MHz !

ARCADES **Qu'est-ce qui t'intéresse plus particulièrement en programmation ?**

F. Broche Je suis particulièrement attiré par tout ce qui touche aux systèmes d'exploitation, au fonctionnement des programmes que j'utilise. C'est le meilleur moyen de bien utiliser un soft quel qu'il soit. Je ne programme pratiquement qu'en assembleur (un peu d'HYPER-BASIC quand même!), directement et sans organigramme. Par contre, je réfléchis souvent longtemps avant de taper la première ligne !

J'apporte tout mon soin à la structure des données que je vais employer. Des données bien organisées sont la première condition d'un programme facilement réalisé. Mon style de programmation évolue, étant parfois plus soucieux du but à atteindre que de la beauté du geste. Mes programmes sont, en revanche, de plus en plus commentés. Toutefois, mes programmes sont en général optimisés, aussi bien en temps d'exécution qu'en longueur. Je pars du principe que plus un programme est court, plus il est facile à debugger, améliorer. Un programme non optimisé est, à mon avis, plus le signe que son auteur ne le maîtrise pas que de sa volonté de le garder facile à maintenir.

La programmation et surtout l'analyse, une analyse en deux temps : une méthode de résolution "absolue", puis une méthode de résolution adaptée aux moyens (programmation, mémoire disponible, temps d'exécution...) Cette deuxième phase oblige souvent à revenir à la phase précédente ! J'ai acquis suffisamment d'expérience pour que le passage de l'analyse au programme lui-même ne pose pas de problème.

ARCADES **L'essentiel de ta carrière de programmeur s'est déroulé sur ORIC. N'as-tu jamais été tenté par un autre micro ?**

F. Broche Je me suis tourné, à titre personnel, vers le 520 ST et son 68000. Lequel 68000 me donne parfois l'impression de programmer en BASIC, vu sa puissance ! Dommage qu'aucun soft n'utilise encore à fond les possibilités de la machine. J'ai l'impression que mes confrères les programmeurs se sont laissés aller à la facilité, pas forcément de leur faute d'ailleurs. Je pense qu'avoir commencé avec de "petits moyens" (8 bits moins de 64Ko de RAM...) donne le goût de faire des programmes courts, donc rapides et qui, pour une longueur donnée sont plus performants. Quand on pense à la qualité des jeux disponibles sur le Commodore 64, l'Apple II ou même l'ORIC, on ne peut être que déçu par la plupart des jeux - pourtant bien dans l'absolu - disponibles sur ST. L'inflation de la taille des programmes et de la qualité des machines est sans commune mesure avec celle de leur qualité, ce n'est pas normal.

ARCADES **Voilà un jugement sévère, mais nous pensons que tu as bien raison !**



Courrier des lecteurs

Vous avez quelque chose à dire ? Ecrivez-nous ! Si votre lettre est représentative des remarques que nous recevons, elle sera publiée. N'hésitez pas à critiquer notre travail : notre ambition est de faire en sorte que Arcades soit votre revue. Nous étudierons toutes les suggestions...

H. et P.E. CELLARD - 69 MIONS

Arcades est la meilleure des revues françaises. Nous vous faisons toutefois quelques suggestions. Dans le test des logiciels, donnez votre intérêt avec des étoiles ou un thermomètre... car on ne sait pas très bien si les jeux sont bons ou nuls.

• *Nous pensons qu'une revue doit être lue, et non pas survolée. Dans nos bancs d'essai, nous mettons une fiche technique qui résume, avec plus de nuances qu'un simple thermomètre, les impressions ressenties par l'équipe de test. L'aspect "visuel" des étoiles ou du thermomètre n'incite pas à lire les critiques complètement...*
Quant au compliment que vous nous faites, nous l'acceptons comme un encouragement mais notre modestie en

Vincent FARGEAT - 75 PARIS

Ton journal est chouette, mais il y a des trucs qui ne vont pas. Ainsi, la rubrique minitel : elle n'intéresse personne car 3615 + Truc (ou chose !) est trop cher...

• *Tu as certainement raison, Vincent : le 3615 coûte cher ! C'est pour cela qu'on voulait, en présentant certains serveurs et en donnant dans la revue, les règles du jeu, éviter que les utilisateurs ne perdent trop leur temps et leur argent !*

Steve SEBAN - 69 LYON

Je ne suis pas déçu du canard mais j'ai quand même quelques critiques (constructives) à faire. Faire payer les PA, je trouve cela absurde ! Personnellement, j'ai plusieurs PA à faire passer, mais je ne le ferai pas. Et encore, si c'était 10 ou 20 F... mais 60 !
Autre chose, je ne trouve aucune information sur Apple !

• *Pour les PA, c'est un choix que nous avons fait : la place dans la revue est limitée et si les annonces étaient gratuites, on en recevrait tant qu'il fau-*



drait plusieurs mois avant de pouvoir les passer. Nous vous offrons la possibilité de passer les annonces, gratuitement, sur notre serveur minitel (3615 code MHZ). C'est facile et... elles passent de suite !
Pour l'Apple, nous avons reçu 2 autres lettres qui font la même remarque. Si les Apple maniaques sont nombreux, nous les contenterons, c'est promis !

Tarek DEMIAT
91 RIS-ORANGIS

L'article "Branchez vos micros", dans le n°1 d'Arcades m'a beaucoup intéressé. Je possède un C64. Je voudrais savoir où et comment brancher un émetteur-récepteur comme un genre de modem ?

• *Comme les autres ordinateurs cités dans notre article, et sur lesquels nous avions fait quelques expériences, le C64 peut être raccordé à un émetteur-récepteur. Le plus simple est d'utiliser la sortie magnétophone mais, attention, il faudra une interface (pour adapter les niveaux des signaux qui entrent et sortent) entre l'ordinateur et la station radio. Nous ne pouvons en dire plus dans Arcades car ce sujet n'intéresse qu'une petite partie de nos lecteurs. Sachez que, avec ce système, il est tout-à-fait envisageable d'échanger des programmes...*

Bertrand PETITFRERE
37 JOUE-LES-TOURS

Ton journal manque d'objectivité car tous les programmes que tu essaies sont, pour toi, parfaits et les critiques défavorables quasi inexistantes ! Soit impitoyable envers les logiciels et le plus objectif possible et tu vas aller loin, très loin, surtout si tu enlèves les pages de pub style "marché aux puces".

• *Nos essais de logiciels sont maintenant plus critiques. Outre ceux qui sont éliminés d'office (parce qu'ils sont vraiment mauvais), tu remarqueras que nous avons, depuis le n°2, ajouté une fiche technique qui devient de plus en plus "pointue". Nous aimerions que les lecteurs, comme toi, nous écrivent afin de nous faire part de leur jugement sur les divers jeux qu'ils possèdent. Nous pourrons comparer l'avis général avec le jugement de nos testeurs et, c'est promis, si vous êtes très nombreux à participer à cette critique collective, nous en ferons l'écho dans Arcades.*

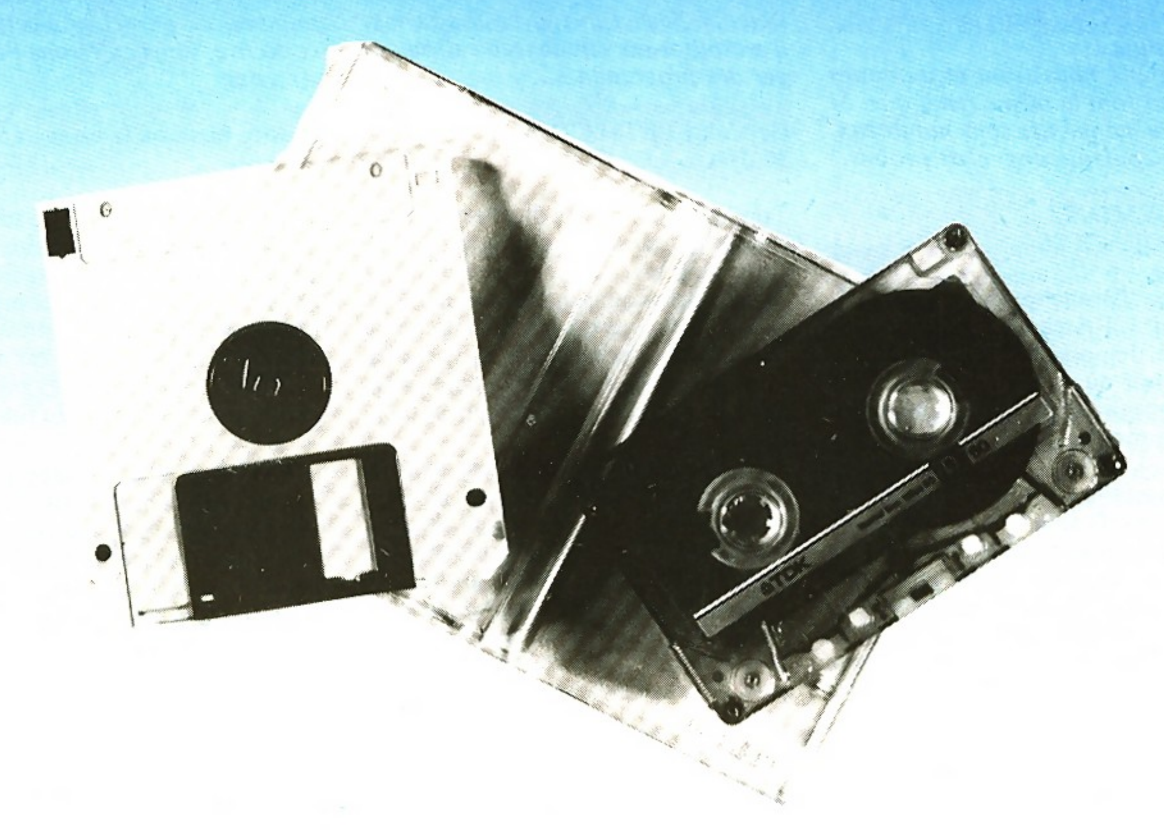
Illustre Inconnu (message arrivé sur le serveur)

Ton canard est pas mal du tout et moi, un petit Champenois, je suis même en photo dans le résumé du Festival de la Micro. Je suis aux commandes de la machine infernale, Outrun, en bleu. Je suis pourtant venu qu'une matinée ! Je croyais avoir gagné quelque chose, mais non, rien du tout. Sniff !

• *Bon, tu as déjà gagné le droit d'être connu et si tu nous écris un petit mot via les PTT, avec ton adresse, nous t'enverrons en retour 2 ou 3 exemplaires d'Arcades n°2 afin que tu puisses en donner à tes copains et... à tes admiratrices !*

A bientôt ?

Ils sont présentés dans ce NUMERO



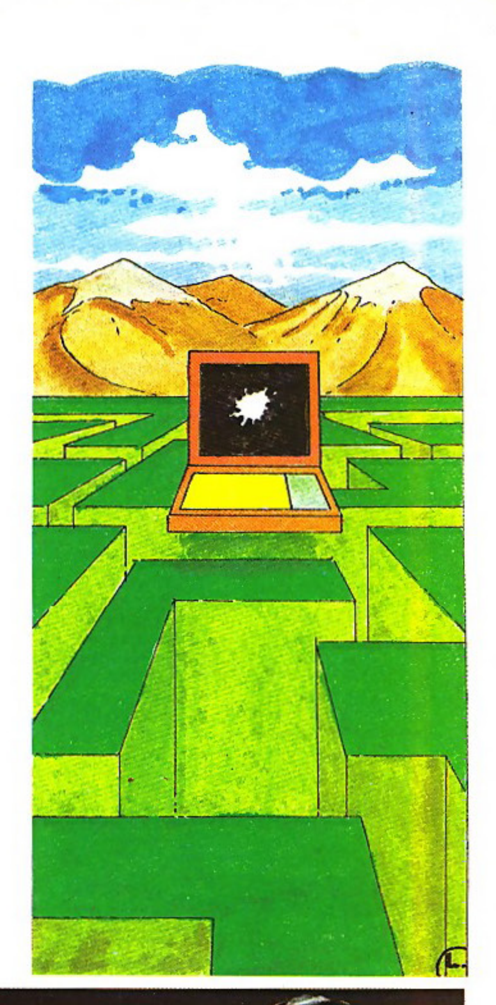
Slalom	**Nintendo**	Taïpan	**Ocean**
Mach Rider	**Nintendo**	Test Drive	**Accolade**
Fantasy Zone	**Sega**	Quad	**Microïds**
Action Fighter	**Sega**	Au temps jadis	**Carraz Editions**
Missile Defense 3D	**Sega**	Jungle Hero	**Softbook**
Gunship	**MicroProse**	Super Sprint	**Electric Dreams**
Birdie	**Ere Informatique**	Rev +	**Firebird**
Trauma	**Ere Informatique**	Skull Diggery	**Nexus**
Implosion	**Cascade Games**	Bubble Bobble	**Firebird**
Red L.E.D.	**Starlight Software**	Freddy Hardest	**Imagine**
Auto-Duel	**Origin**	Metal Gear	**Konami**
Forteresse	**Loriciels**	Missing One Droïd	**Bug-Byte**
Fire Power	**Microillusions**	Dr Fruit	**Softgang**
The Hunt for Red October	**Argus**	Moùse Trap	**Micro Value**
Iznogoud	**Infogrames**	Barbarian	**Palace Software**
Au nom de l'Hermine	**Coktel Vision**	Lazer Wheel	**Mastertronic**
Annales de Rome	**PSS**	Play Bac	**Microïds**
Ace II	**Cascade Games**	Break In	**Byte Busters**
Mach 3	**Loriciels**	Star Paws	**Software Projects**
Super Ski	**Microïds**	Alpharoïd	**Ponyca**
Relics	**Bothtec**	Arctifox	**Electronic Arts**
Bubble Ghost	**Ere Informatiqu**	Ninja Hamster	**CRL**
Tank	**Ocean**	Vaders	**Softgang**
Jackal	**Konami**	Ball Breaker	**CRL**
Diablo	**Diamond**	Shogun	**Virgin**
Trantor	**GO !**	Saboteur II	**Durell**
Skaal	**Softhawk**	Sram 2	**Ere Informatique**



Ça y est... Vous venez enfin d'acquérir le fameux logiciel d'aventures dont vous rêviez depuis longtemps.
Il n'y a pas une seconde à perdre !
Oh, mais vous êtes déjà bloqué ? Impossible de continuer l'aventure ?... Et puis, vous ne savez plus quel chemin vous avez emprunté ?... Ne vous fâchez pas, sans doute un autre lecteur aura, lui aussi, connu les mêmes déboires avant d'en trouver les solutions et il les fera paraître dans un prochain numéro d'ARCADES...

Mais, j'y pense, peut-être possédez-vous, vous aussi, la solution de votre jeu favori ? Alors, soyez sympa, envoyez-nous un dossier complet (avec plans éventuels), en indiquant bien sur quelle machine il a été établi. Il ne nous restera plus qu'à le tester.

Il y aura une surprise pour les premiers qui enverront un dossier.



Carnet d'adresses d' ARCADES

France Image Logiciel (FIL)
Tour Galliéni 2
36 av. Galliéni
93175 BAGNOLET cedex

LORICIELS
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

ERE Informatique
1, bd Hippolyte Marquès
94200 IVRY/SEINE

Free Game Blot
Z.A de Lumbin
38660 LE TOUVET

US Gold
BP 64 - 3 rue de l'Arrivée
75749 PARIS cedex 15

ACTIVISION
9, av. Matignon
75008 PARIS

UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL cedex

MICROÏDS
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

INFOGRAMES
79, rue Hippolyte Kahn
69100 VILLEURBANNE

MICROMANIA
BP 3
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE

B. & J.L. LANGLOIS
2, rue de la Gare - Millemont
78940 LA QUEUE
LEZ YVELINES

PILAT Informatique Educative
St Appolinard
42410 PELUSSIN

MICRO APPLICATION
13, rue Ste Cécile
75009 PARIS

COBRA Soft
BP 155 - 71104 CHALON
SUR SAONE cedex

COKTEL VISION
25, rue Michelet
92100 BOULOGNE
BILLANCOURT

ELITE
Voir UBI Soft

IMAGINE
Voir US Gold

OCEAN
Voir US Gold

INCENTIVE
2 Minerva House
Calleva Park - Aldermaston
BERKSHIRE RG74QW
ENGLAND

FIREBIRD Software
64-76 New-Oxford St
LONDON WC2 ENGLAND

HEWSON House
56b Milton Trading Estate
Milton, Abingdon
OXON OX 14 4RX
ENGLAND

CASCADE Games
Harrogate NORTH
YORKSHIRE
ENGLAND

MINDSCAPE Inc.
3444 Dundee Road
NORTHBROOK IL 60062
ENGLAND

MICRODEAL Ltd
St Austell - Cornwall
PL25 4BR
ENGLAND

PSYGNOSIS
Freepost
Liverpool
L3 3AB
ENGLAND

KONAMI Ltd
TV House
269 Field End Rd
Eastcote - Ruislip
MIDDLESEX HA4 9LS
ENGLAND

CODEMASTERS Software
Beaumont Business Centre
Banbury
OXON
OX 16 7RT
ENGLAND

TITUS
163, avenue des arts
93370 MONTFERMEIL

QUICKSILVA
Victory House
14, Leicester Place
LONDON WC2H 7NB
ENGLAND

MIND GAMES
voir Quicksilva

ALTERNATIVE SOFTWARE
Units 3-6 Baileygate
Industrial Estate Pontefract
WEST YORKSHIRE
WF82LN ENGLAND

MICROILLUSIONS
17408 Chatsworth St
Granada Hills - CA 91344

Télématique Vidéotex Française
Parc d'Innovation
Immeuble Le Stratège
BP 147
67404 ILLKIRCH cedex

MARTECH
Martech House
Bay Terrace - Pevensey Bay
East Sussex BN 24 6EE
ENGLAND

CRL
CRL House, 9 King Yard
Carpenter's Road
LONDON E 15 2HD
ENGLAND

ELECTRONIC ARTS
Langley Business Centre
11-49 Station Road
BERSHIRE SL3 8YN
ENGLAND

ARGUS PRESS SOFTWARE
Victory House
Leicester Place
LONDON WC2 7NB
ENGLAND

PSS
452, Stoney Stanton Road
COVENTRY CV6 5DG
ENGLAND

BOTHTEC
Voir Ubi Soft

GO !
Voir US Gold

SOFTHAWK
19, rue des Bergers
38000 GRENOBLE

CARRAZ EDITIONS
20 bis, rue Godefroy
69006 LYON

ELECTRIC DREAMS
Terminus House
SOUTHAMPTON
HAMPSHIRE 501 1FE

NEXUS
Voir Electronic Arts

BUG BYTE
Voir Quicksilva

SOFTGANG
4 Westgate House
Spital Street
DARTFORD KENT
ENGLAND

MICRO VALUE
Tynesoft Computer Software
Unit 3
Addison Industrial Estate
Blaydon
TYNE AND WEAR NE21 4TE
ENGLAND

PALACE SOFTWARE
275 Pentoville Road
LONDON N1 9NL
ENGLAND

MASTERTRONIC
8-10 Paul Street
LONDON EC2A4JH
ENGLAND

BYTE BUSTERS
Voir Ubi Soft

SOFTWARE PROJECTS
Bearbrand Complex
Allerton Road
Woolton
LIVERPOOL
MERSEYSIDE L257SF
ENGLAND

PONYCA
Voir Ubi Soft

DURELL
Voir Ubi Soft



ATARI France
9, rue Sentou
92150 SURESNES

AMSTRAD
72 à 78 Grande Rue
92310 SEVRES

COMMODORE France
150-152, av. de Verdun
92130 ISSY
LES MOULINEAUX

THOMSON Micro-Informatique
COFADEL BP 25
92403 COURBEVOIE cedex

MASTER GAMES SYSTEM
Importateur Sega
55, av. Jean Jaurès
75019 PARIS

A.S.D. (Nintendo)
19, rue Jean Bleuzen
92170 VANVES

Editions SORACOM
Revue ARCADES
La Haie de Pan
35170 BRUZ

MMC
1, rue lincoln
75008 PARIS

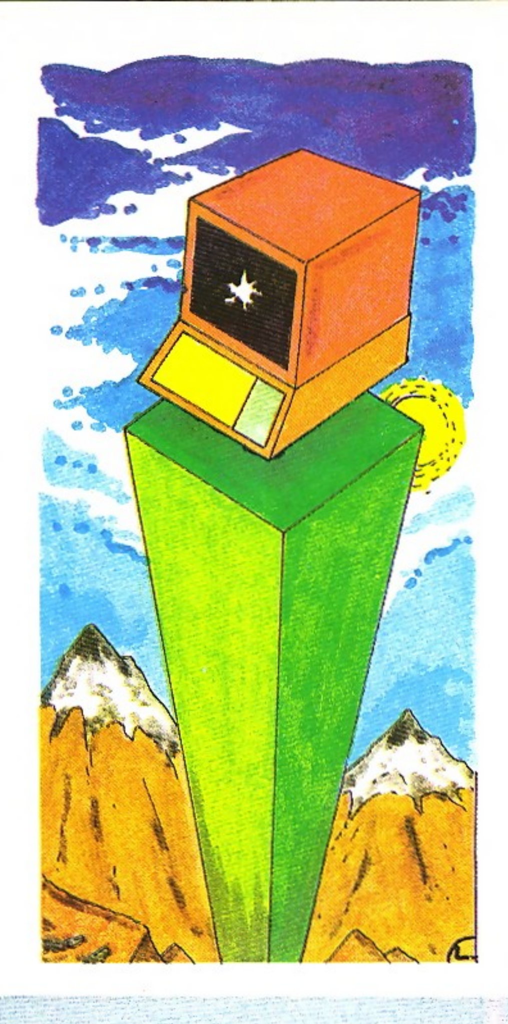
TMPI
Centre commercial
Rue Fontaine du Bac
63000 CLERMONT-
FERRAND



Voilà trois jours que je tente de battre mon propre record dans ce jeu, mais en vain. A chaque fois que le compteur affiche un score identique, plouf... je sombre dans les profondeurs d'où l'on ne revient pas... Pourtant, je suis sûr que l'on peut aller plus loin... Pardon ?

Vous pensez avoir atteint le score le plus élevé ? Parfait... Alors prenez une photo d'écran qui prouvera votre bonne foi (eh oui, on ne sait jamais, vous pourriez avoir la malencontreuse idée de tricher) et envoyez-la au journal. Ainsi, si vous détenez la pole position, vous connaîtrez la gloire de monter sur la plus haute marche du podium ARCADES...

Au fait, si vous désirez être reconnu de vos amis, joignez une photo d'identité à l'envoi du score et de la photo d'écran...



BULLETIN D'ABONNEMENT

NOM ______________________ Prénom ______________________

Adresse ______________________

____

Code postal ______________________ Ville ______________________

Je choisis comme cadeau :

- ☐ 1 abonnement un an à Mégahertz
- ☐ 1 abonnement un an à Astrologie Pratique

Je possède comme machine ______________________

En collaboration avec ERE Informatique pour cette opération, nous vous proposons les softs suivants, livrés dans leur emballage d'origine.
Je souhaite recevoir dans l'ordre de préférence et dans la limite des stocks disponibles :

AMSTRAD K7

- ☐ ELECTRIC WONDERLAND ARCADE
- ☐ PACIFIC ARCADE
- ☐ 1001 BC AVENTURE

AMSTRAD DK

- ☐ HARRY ET HARRY 1 AVENTURE
- ☐ TENSIONS
- ☐ 1001 BC

C.64/128 K7

- ☐ 5/5 (CINQ SUR CINQ) COMPILATION ARCADE
- ☐ CARTOUCHE MEGAMEM (RAM + 50 K)

ATARI ST

- ☐ TURBO GT ARCADE
- ☐ EDEN BLUES ARC/AVENTURE

THOMSON

- ☐ QRISP ARCADE MO5-6 K7
- ☐ TAPIOCATRAZ AVENTURE MO5-6/TO7-70 K7

SPECTRUM K7

- ☐ 5/5
- ☐ COBALT SIMUL. VOL

ZX 81 K7

- ☐ 3D F.1 ARCADE
- ☐ SURFIX ARCADE

MSX 1

- ☐ MACADAM BUMPER K7/DK

Ci-joint, un chèque de 200 francs correspondant à un abonnement d'un an à ARCADES. Je recevrai en plus mon cadeau dans le mois qui suit ainsi que le numéro hors-série d'Arcades dont la parution est prévue en septembre 1988.

Signature (des parents si mineur)

Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ